EDIÇÃO DUPLA DE ANIVERSÁRIO!

PlayStation MAGAZINE

www.gamepower.com.br

THE LEGEND OF DRAGOON DETONADO

DICAS DOS STARDUSTS, DRAGOON SPIRITS E ADDITIONS DO JOGO

1º e 2º CDs

NOVA CULTURAL

Nº 10
R$ 4,00

12722

FINAL FANTASY X
chega ao Japão em julho

DIVERSÃO MÁXIMA:
- ROAD TO EL DORADO
- HARVEST MOON
- THE LION KING
- MATHS AND ENGLISH WITH RAYMAN

DETONADO

TENCHU 2

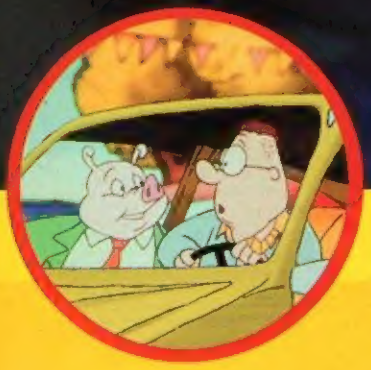
9 771517 650002 00010 ISSN 1517-6509

MEMORY CARDS: OS MODELOS MAIS MODERNOS E ORIGINAIS

Férias divertidas? Só se for na Fox Kids!

Flint
O Detetive
do Tempo

Os Vizinhos
Porcos



AS MELHORES SÉRIES DESTAS FÉRIAS ESTÃO NA FOX KIDS.

Flint, O Detetive do Tempo
Segunda à Sexta às 18h30.
Sábados e domingos às 14hs.

Os Vizinhos Porcos
Sábados às 16 hs.

A PARTIR 8 DE JANEIRO

FOX KIDS™

As aulas já acabaram, mas aqui você não vai poder faltar nenhum dia.
As novas séries da Fox Kids são a única coisa tão divertida quanto as férias.

foxkids.com.br

PlayStation MAGAZINE

Beleza, mano! A *PlayStation Magazine* está fazendo aniversário, e quem ganha o presente é você! Esta edição dupla está detonante! Pra começar, preparamos o guia mais completo de todos os tempos sobre a maior musa do mundo dos games: Lara Croft. Além de uma reportagem completa sobre tudo que diz respeito a Tomb Raider, incluindo o filme que deverá chegar aos cinemas ainda este ano, publicamos dicas e dois Detonados: um inédito da terceira versão da série e outro da última aventura, Tomb Raider Chronicles. A edição de aniversário da *PSM* traz ainda o passo-a-passo de The Legend of Dragoon, o RPG mais votado no site da revista. Só que o jogo é muito grande, por isso publicamos neste mês apenas os dois primeiros CDs, em respeito aos leitores (malucos!) que não se interessam pelo título. Senão só esse Detonado ocuparia metade da revista! Os demais CDs sairão na próxima edição. Para quem não sabe, está fazendo um ano que a *PlayStation Magazine* deixou de ser uma edição especial da *SuperGamePower* para tornar-se uma publicação independente. A revista veio atender à demanda de fãs alucinados do PlayStation, que mal podiam esperar um mês por análises de novos games, Detonados e notícias quentes sobre a gigante Sony. A aceitação da galera foi tão boa – e o número de informações aumentou tanto com a chegada do PlayStation 2 em março – que a revista passou a ser mensal em agosto. Hoje, a *PlayStation Magazine* não é mais uma novata no mercado, e sim uma revista com uma história de sucesso. Por suas páginas passaram mais de cinco centenas de games, acima de 20 Detonados, e milhares e milhares de dicas. Tudo isso sempre tentando agradar os mais variados tipos de jogadores, desde os que gostam de Digimons àqueles fãs de RPGs da pesada, tipo Final Fantasy. Parabéns pra todos nós!

Capa 32

Confira o passo-a-passo de Tenchu 2, com mapas das principais missões, dicas e tudo sobre Stealth Kills, itens ninjas e os personagens Rikimaru, Ayame e Tatsumaru

Detonado 20

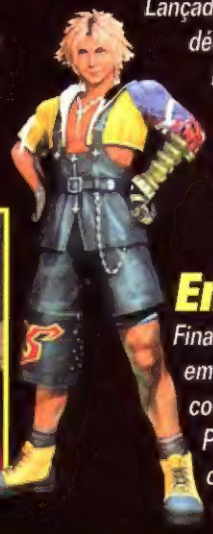
Tudo sobre os Dragoon Spirits, Additions e Stardusts dos dois primeiros CDs de The Legend of Dragoon, o RPG mais pedido no site da revista

Radar 6

Lançados para o Neo Geo no final da década de 80, os Memory Cards hoje são fundamentais na vida dos jogadores. Veja alguns dos modelos mais modernos e diferentes que existem hoje no mercado

Play 14

Baseado no filme de animação que esteve em cartaz no Brasil no final do ano passado, The Road to El Dorado reconta a saga dos aventureiros Tulio e Miguel



Em Breve 8

Final Fantasy X chega ao Japão em julho, trazendo compatibilidade com a rede PlayOnline e personagens com expressões faciais ainda mais realistas

OS JOGOS DESTA EDIÇÃO

PlayStation
Dance Dance Revolution
Disney's Rave *10*
Harvest Moon: Back to Nature *16*
Maths and English with Rayman *19*
NBA Hoopz *10*
Tenchu 2 *32*
The Italian Job *12*
The Legend of Dragoon *20*
The Lion King: Simba's Mighty Adventure *18*
The Road to El Dorado *14*

PlayStation 2
Carrier: The Next Mutation *12*
CMX *9*
Dreamland Chronicles: Freedom Ridge *12*
Driving Emotion Type-S *10*
Final Fantasy X *11*
G-Surfers *10*
Mobile Suit Gundam *12*
Ring of Red *13*
Winback *9*
Zone of the Enders *8*

Dicas
PLAYSTATION
007 Racing *46*
007 The World Is Not Enough *47*
Animorphs *44*
Blade *46*
Bomberman World *45*
Bust a Move 2 *45*
Capcom Generation Volume 1 *45*
Capcom Generation Volume 2 *45*
Colin McRae 2.0 *43*
Cool Boarders 2001 *44*
Crash Bash *47*
Danger Girl *43*
Evil Dead: Hail to the King *43*
Jackie Chan's Stuntmaster *45*
Medal of Honor Underground *47*
Micro Maniacs Racing *47*
Myke Tyson Boxing *46*
Need for Speed V-Rally 2 *43*
Resident Evil: Gun Survivor *45*
Sim Theme Park *45*
Team Buddies *44*
WWF: Smackdown 2 *42*

PLAYSTATION 2
Kengo: Master of Bushido *43*
Silent Scope *46*
The Bouncer *44*
Unreal Tournament *47*

Gameshark
PLAYSTATION
Metal Gear Solid Integral *48*
Tales of Destiny *48*
The Legend of Dragoon *48*

PSM SOLUÇÃO

Olá, amigos da PlayStation Magazine! Estou com um grande problema em Digimon World 2. Em Prokish Hole, não sei como usar o Magma Missile nem consigo atirar! Vocês podem me ajudar?

Emerson de Macedo
Guarulhos, SP

• Faça o seguinte: em Main Gate, vá para a esquerda. Você vai encontrar dois caras em frente ao computador. Com o da direita, compre o Missile Launcher, que é o lança-mísseis. Com o da esquerda, compre o Magma Missile. Coloque tudo no seu carro e instale o Missile Launcher. Volte à fase e aperte ○ perto da barreira para destruí-la. Repita esse mesmo processo para equipar-se com outros mísseis e acessórios, como o radar e o tira-armadilhas, por exemplo.

Estou empacado em Final Fantasy VII. Em Bone Village, já falei com todos e eles me dizem que lá está enterrada a Luna Harp. Mas não consigo desenterrá-la de jeito nenhum. O que eu faço?

Ricardo Estima
Águeda, Portugal

• Ricardo, é fácil encontrar a Luna Harp. Peça para o pessoal escavar no local indicado na foto acima. Assim você poderá atravessar a floresta.

Gostaria de saber qual é o código para habilitar o personagem Goku Super Sayajin 4, em Dragon Ball GT: Final Bout.

Marcos Sachi
São Paulo, SP

• Marcos, você primeiro terá de habilitar os outros personagens especiais. Na tela de apresentação, digite ←, →, ↓, ↑, ←, →, ↓, ↑. Todos os personagens especiais estarão disponíveis. Então será possível entrar com o código de Goku Super Sayajin 4. Na tela de apresentação, aperte △, △, △, △, △, □, □, □, □, □, □, □, □, □.

Na segunda parte do Detonado de Wild Arms 2, vocês falam para ir até Shining Garden. Só que eu vou para o ponto exato e fico apertando □, mas o tal lugar não aparece. Outra coisa: quando vou falar com Marina para receber a Rune, nada acontece. O que eu faço?

Robert Vieira
Fortaleza, CE

• Olha só, Robert. Para ir ao Shining Garden, durma no Inn de Guilg Gaead quatro vezes. Depois fale com a menina fora do Inn e então vá para o Shining Garden. Quanto ao Rune de Marina, o que acontece é que provavelmente você não deu a pedra para ela no início do jogo.

Olá, pessoal da PSM! Estou precisando de alguns códigos de Gameshark para o jogo Crusaders of Might and Magic.

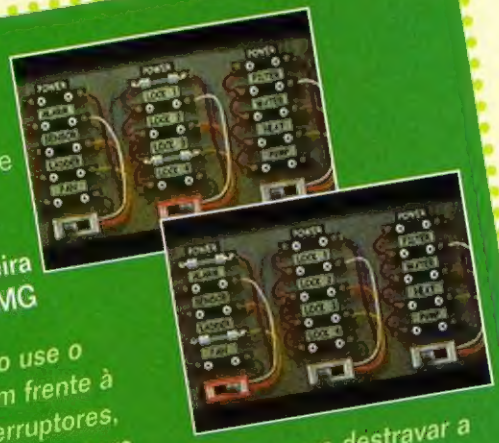
Rodrigo Garcia
Santo André, SP

• Aí vai, Rodrigão! Para conseguir mana infinito, o código é 801051E0 03E7; para mana no máximo, é 801051E4 03E7; e para seu personagem ficar com energia infinita, é 800F1D0C 03E7. Se você quiser deixar seu personagem com energia no máximo, digite o código 800F4E28 03E7. Falou?

FEAR EFFECT

No 2º CD de Fear Effect, o que eu faço depois de vencer o chefe gordo e careca? Qual é a combinação do painel de acesso?

Filipe Junqueira
Três Corações, MG



• Faça o seguinte, Filipe: primeiro use o Ladder Access Card no painel em frente à porta do vagão. Desligue os interruptores, mova um fusível para POWER e outro para LOCK 3 (na segunda coluna). Então ligue o interruptor para destravar a escada. Depois da animação, desligue o interruptor, mova um fusível para POWER e outro para LADDER (na primeira coluna). Na seqüência, ligue o interruptor para descer a escada.

Escreva para a seção PSM Solução, da revista **PLAYSTATION MAGAZINE** - Caixa Postal 3342, São Paulo, Cep: 01060-970.
Atenção, galera: esta seção é só para o esclarecimento de dúvidas sobre jogos, sobre a revista e coisas afins.

Para dar o seu recado, escreva para PS Magazine, Caixa Postal 3342, S. Paulo, Cep 01060-970 ou para o e-mail psm@novacultural.com.br. Não esqueça de botar seu nome e endereço completos, telefone e CPF seu ou de seu responsável em caso de promoções

FALA, MALUCO!

FATURE UMA PISTOLA POINT BLANK!

É só falar o que você acha que aconteceu com Lara Croft no final de TR IV

Tá valendo, mano! Conforme a gente anunciou na edição passada, a musa Lara Croft servirá de inspiração para você encarar esse novo desafio! É só completar a seguinte frase: *Lara Croft não morreu no desabamento da pirâmide, no final de Tomb Raider IV. Na verdade, ela...* O leitor que mandar a resposta mais original pra gente, em até cinco linhas (vê se não extrapola, hein!), vai faturar uma superpistola Point Blank. Não se esqueça de colocar na carta seus dados completinhos (nome, endereço, telefone e CPF seu ou de seu responsável). O resultado vai sair na próxima edição. Então corra pra não perder o bonde!

Estou escrevendo pra vocês porque preciso desabafar!

Tudo ia bem na minha vida: do trabalho pra casa, de casa pro trabalho, minha sogra na praia, me dando um descanso merecido... Um belo dia chego em casa e descubro que minha querida esposa destruiu meu PlayStation. Diz ela que estava tentando limpá-lo! Pode? Isso só me convenceu de que mulher não pode mesmo chegar perto desses aparelhos! Agora me perguntem o que ando fazendo à noite! Vendo novela com a minha mulher, assistindo à agonia da tal Camila na cama daquele hospital. Por que não curam ou matam logo aquela mulher?

Frederico Galderio
São Paulo, SP

PSM: *Mano, só falta você dizer pra gente que vocês assistem à novela de pijama, enrolados no cobertor!*

Cadê os jogos "Made in Brazil"?

Li a matéria da ***SuperGamePower*** nº 81, sobre jogos "Made in Brazil", e tenho algumas considerações a fazer. Acredito que não exista preconceito em relação a eles. E se existir tal preconceito, talvez seja pela falta de divulgação. Dificilmente as revistas de games trazem títulos nacionais em seu conteúdo. Se eles fossem divulgados, com certeza ia chover gente interessada em distribuí-los. Outra coisa: a matéria só citava games de PC. Cadê os de PlayStation?

Eliandro Ferreira
Registro, SP

PSM: Eliandro, não é bem assim essa história da falta de divulgação! Na verdade, os títulos "Made in Brazil" são raros e, por isso, esporadicamente divulgados. Quando há novidades, a equipe das revistas ***SGP*** *e* ***PSM*** *tem o maior prazer em publicá-las. Sobre o PSX, não se tem notícias de jogos brasileiros feitos para o console.*

Solte suas feras e mande seu recado!

Tá de saco cheio do trabalho, da sogra, de uma gata que não dá bola pra você ou do seu time de futebol, que não engata uma faz tempo? Então escreva pra seção *Fala, Maluco!* Para quem não sabe, esse é o espaço ideal para os leitores fazerem seus desabafos e reflexões sobre qualquer tipo de assunto, de games a política!

Memory Card: tão fundamental quanto a musa Lara Croft

O Memory Card, aquele pequeno acessório que faz uma enorme diferença na vida dos jogadores, começou sua história no Neo Geo, lá no final da década de 80. Só que o Memory Card ficou popular mesmo a partir de sua estréia no PlayStation, e posteriormente deu as caras nos demais consoles. O mais interessante é que esse acessório assumiu um papel tão fundamental na vida dos jogadores que foram lançados modelos bem curiosos, para todos os tipos de gostos. Como exemplo, podemos citar o Memory Card tipo Lara Croft, que literalmente anda na carteira dos fãs da musa. Para quem ainda não está muito familiarizado com os Memory Cards, aqui vão algumas explicações rápidas. A vantagem desse acessório é que, em vez de salvar o jogo no próprio console (como no caso do Saturn), você pode transportar os dados e usá-los em qualquer aparelho. Para organizar os saves, basta deixar o acessório encaixado no PSX, manter a tampa de CD do console aberta, ligar o videogame e entrar no menu. O modelo tradicional de Memory Card custa cerca de R$ 10 e tem 1 Megabit e 15 blocos para gravação. Porém existem algumas versões novas que oferecem mais de uma centena de blocos, o que é muito útil para jogos cujos saves vão além de 1 Megabit. Confira a seguir os melhores Memory Cards dos sites Pelican e Gameshark.

Os modelos que podem ser encontrados em Pelicanacc.com

Esse é o Memory Card padrão da Pelican, com 15 blocos de memória e preço de **US$ 7,99**. Você tem a opção de escolher entre as cores preta, azul, amarela, dourada, cinza, vermelha e prata.

Nesse modelo da Pelican, disponível nas cores preta e azul, você poderá salvar seus jogos em 360 blocos de memória. No site, o preço é de **US$ 16,99**.

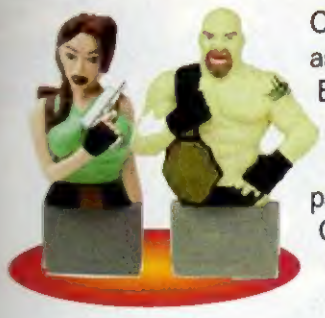
Com 120 blocos de memória, esse modelo da Pelican custa **US$ 12,99** e está disponível nas cores preta e azul.

ONDE COMPRAR

Na Internet: *www.pelicanacc.com / www.gameshark.com / www.gamepower.com.br / www.submarino.com.br*
Via Sedex: Câmara Games – rua 25 de Março, 1.025 (0xx11) 228-0822 / Direct Shopping – (0xx11) 7295-9666 / Dragoon Games – rua Silvânia, 157 (0xx11) 3846-1470

FIQUE ESPERTO!

Os modelos que podem ser encontrados em Gameshark.com



Os fãs apaixonados por Lara Croft podem conferir as curvas da gata até mesmo no Memory Card! Esse modelo da Interact pode trazer também o personagem Goldberg, do game *WCW*. A memória oferecida é a padrão, com 15 blocos para gravação de qualquer jogo de PlayStation. O preço desse Memory Card é **US$ 14,99**.

Esse Memory Card tem uma capacidade 96 vezes maior que os modelos comuns. São "apenas" 1.440 blocos de memória! Dá pra você jogar um bocado, não é? Só que o preço é um tanto salgado: **US$ 49,99**.

Esse é outro modelo para jogadores compulsivos. São nada menos que 360 blocos para você salvar suas jogadas, o que, com certeza, vai facilitar sua vida. Isso porque você não terá mais de perder tempo procurando um jogo em pilhas e pilhas de Memory Cards. O preço é **US$ 29,99** e inclui um suporte para guardar cartões de memória.

Esse modelo de Memory Card é bem diferente e moderno. Em vez de escrever o nome dos jogos que você salvou, é possível gravar sua própria voz, com o auxílio do gravador que vem acoplado ao acessório. São 15 blocos de memória, e é possível gravar quantas vezes quiser. A novidade custa apenas **US$ 9,99**.

Os fãs de esportes também têm vez! Existem quatro modelos diferentes de Memory Cards, com 15 blocos de memória cada e formatos de bolas variados. Tem pra quem curte hóquei, futebol americano, basquete e baseball. O preço no site é de **US$ 12,99**.

Infogrames e Square fecham acordo inédito

A Infogrames acaba de fechar um acordo com a Squaresoft para tornar-se a distribuidora exclusiva dos games da softhouse japonesa na Europa. É um prato cheio para a empresa francesa, que terá direitos exclusivos sobre títulos de sucesso como o recente *Final Fantasy IX* e os antigos hits *Vagrant Story* e *Parasite Eve 2*.

Interact lança Gameshark para PS 2

A Interact está lançando um novo Gameshark, desta vez para o PlayStation 2. O aparelho permitirá o uso de códigos que destravam personagens, fases e outros recursos, igualzinho ao que acontece com o PlayStation. A novidade é que o aparelho já vem com um arquivo que traz mais de 2 mil códigos para jogos clássicos de PlayStation. O novo acessório tem preço sugerido de US$ 49,99.

Carreira da saga Final Fantasy está com tudo

A Square está, mais uma vez, apostando alto na saga Final Fantasy. A décima versão da série, que vai marcar a estréia de FF no PlayStation 2, tem lançamento previsto para julho no Japão, país onde a Square pretende alcançar a marca de 3,5 milhões de cópias vendidas. Na Europa, a softhouse japonesa espera vender de 1,4 a 1,8 milhão de unidades. Nos Estados Unidos, onde *FF X* deverá chegar apenas no fim de novembro, a meta é igual à européia. As novidades não param por aí. A Square divulgou ainda que *Final Fantasy XI* será online e dará as caras tanto no PS 2 como no PC. E *Final Fantasy XII* será um RPG padrão para PS 2. Além das três novas versões, a Square anunciou que pretende relançar *Final Fantasy VII*, *VIII* e *IX* em versões 128 bits e criar uma série animada de TV e novos produtos baseados em seus personagens.

Zone of the Enders

KONAMI

Ação

•JAP

Disponível em março

Depois de **Metal Gear Solid 2**, **Zone of the Enders** é um dos títulos da Konami mais esperados para este ano. E por falar nisso, a produção do game conta com uns toques do diretor de Metal Gear, Hideo Kojima. Bem futurista, a história de **Z.O.E.** se passa no século XXII, numa época em que os humanos não vivem somente na Terra, mas também em planetas como Marte e Júpiter. A Terra ainda é o centro da humanidade e está sob o comando das Nações Unidas, apesar de cada país ter o controle de seu território e de algumas colônias em Marte. Isso, aliás, gera tensão no planeta vermelho, onde 16 colônias se uniram para formar a United Colonies of Mars, uma organização que luta pela independência, usando inclusive a violência. Por fim, Júpiter é conhecido como o fim do mundo, um lugar em que predomina a revolta e a tensão entre os habitantes, chamados de Enders. É lá, mais precisamente na violenta colônia de Antilia, que começa a história. A trama se desenrola depois que Leo, um garoto de 14 anos, vê seus amigos serem assassinados por membros da ZOE, uns fanáticos do planeta Marte que invadem Antilia. O objetivo de Leo então passa a ser encontrar uma arma conhecida como Jehuty, capaz de salvar a humanidade. Como é possível notar, a história de **Zone of the Enders** é muito boa. Pode esperar pela frente muita ação e batalhas eletrizantes!

CMX

THQ

Corrida

•EUA

Disponível no 2º semestre

A série Championship Motocross está prestes a dar as caras no PlayStation 2. **CMX**, seqüência de **Championship Motocross 2001**, será, inclusive, o primeiro game de motocross para o 128 bits da Sony. Além da fera Ricky Carmichael, o jogo conta com 28 pilotos que correm na vida real em várias categorias. Cada um tem diferentes habilidades e, se quiser, você poderá modificar a aparência e as qualidades deles no modo Create-a-Rider, em que é possível escolher também os patrocinadores. Ao todo, são 25 opções de pistas e seis diferentes modos de jogo multiplayer. O mais interessante deles é o Stunt Showdown, no qual você apresenta suas manobras mais radicais. Há ainda o modo Carrer, em que você, além de correr, terá de cuidar dos acertos com patrocinadores e dos detalhes financeiros. Quanto à parte sonora de **CMX**, a THQ promete incluir na trilha as bandas que a galera do motocross curte.

Winback

KOEI

Ação

•EUA

Disponível em março

Winback, game que já fez sucesso no Nintendo 64, vai ganhar logo mais uma versão para o PlayStation 2. A história é a mesma: você vai estar na pele de Jean-Luc Cougar, um agente antiterrorista que tem de enfrentar um bando de inimigos que pretendem dominar o mundo. São 31 fases, divididas em quatro grandes partes. A grande diferença entre as versões para 128 bits e 64 bits, obviamente, é a parte visual. A Koei, produtora da nova versão, promete texturas ainda mais trabalhadas e personagens bastante detalhados, que deverão contar até com expressões faciais! Além disso, a movimentação deles vai estar bem mais realista. **Winback** vai apresentar também efeitos de fumaça e luz e som de primeira. O controle das câmeras será manual, feito com o botão analógico direito. Entre as novidades, vale destacar as fases multiplayer, agora com novas opções. Você poderá escolher entre 14 arenas e seis modos de jogo.

Driving Emotion Type-S

SQUARE/ESCAPE

Corrida

•EUA

Já disponível

A versão americana de **Type-S** traz algumas alterações em relação à japonesa. Pra começar, as pistas são baseadas em circuitos reais do Japão, como o de Suzuka e o de Tsukuba. O game tem ainda uma pista bônus e várias opções de idioma. Para participar das corridas, você poderá escolher entre carros de marcas como Honda, Mitsubishi, Toyota e BMW. Os gráficos, com ótimos efeitos de luz e sombra, foram muito bem trabalhados. Ao percorrer as pistas, você vai notar que todos os cenários são superdetalhados.

Dance Dance Revolution Disney's Rave

KONAMI

Dança

•JAP

Já disponível

A versão de **Dance Dance Revolution** com os personagens da Disney já chegou ao Japão. Você vai requebrar até cair ao som de músicas pra lá de dançantes. Em Single, é possível optar entre os modos Nonstop, Training, Practice e Diet. E nas partidas para dois jogadores, seu adversário terá de ser rápido e acertar passos cada vez mais difíceis caso você realize um combo. É diversão garantida para sua turma!

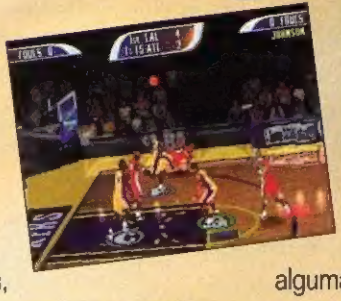
NBA Hoopz

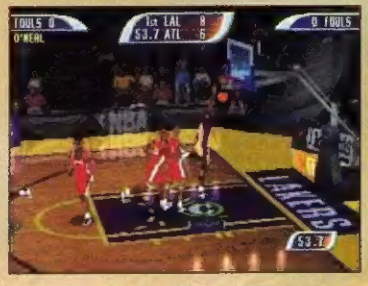
MIDWAY

Esporte

•EUA

Já disponível





Em **NBA Hoopz**, você participa de emocionantes desafios em trios, podendo defender qualquer time da NBA. E, se não estiver satisfeito, será possível montar seu próprio time com os profissionais disponíveis. Os movimentos dos jogadores são bem naturais, já que foram capturados do astro Shaquille O'Neil. Graças a isso, você também poderá fazer algumas acrobacias. O game conta com gráficos de primeira: a quadra é superdetalhada, assim como a platéia, que, além de tudo, é animada. As melhores jogadas de **NBA Hoopz** podem ser vistas de novo pelo replay ou gravadas no memory card.

G-Surfers

BLADE INTERACTIVE

Corrida

•UK

Sem data prevista de lançamento

Os fãs de **Wipeout** podem se preparar para mais um ótimo game do gênero! A bordo de um veículo pra lá de futurista, você poderá participar de corridas ultra-rápidas, com velocidades que podem chegar a 4 mil milhas por hora! O interessante é que você vai passar por paisagens reais do mundo todo, como o Big Ben, de Londres, e a ponte Golden Gate, de São Francisco. Os mais de 30 circuitos trazem obstáculos, deformações e até loops. E é claro que, como em todo game de corrida, você vai encontrar alguns power-ups para ajudá-lo a enfrentar os mais de 16 adversários.

Final Fantasy X

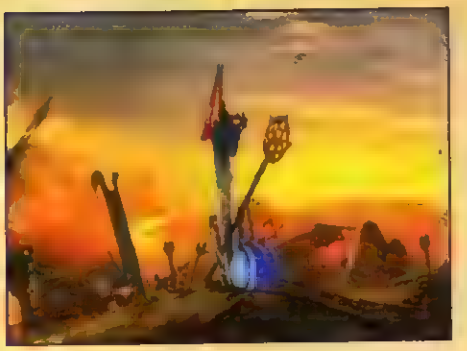
SQUARE

RPG

• JAP

Disponível em julho

Final Fantasy X marca a estréia no PlayStation 2 de uma das sagas de maior sucesso no mundo dos games. Essa versão também será a primeira da série compatível com a PlayOnline, o novo portal da Square, que futuramente será dedicado exclusivamente aos jogos online da empresa. O que isso significa? Que via site será possível verificar progressos na partida, além de obter algumas dicas e sugestões para se dar bem no jogo e não perder nenhum item importante. Sobre o enredo da décima versão, a Square divulgou apenas que o personagem principal será Tida, um jovem de 17 anos simpático e otimista, que sai pelo mundo em busca de aventuras. Logo no início de sua jornada, ele conhece Yuna, uma garota meio rebelde de uma família muito poderosa, mas que decide seguir seu próprio caminho. Juntos, os dois personagens vão participar de uma aventura e tanto. A equipe de produção de **FF X** é praticamente a mesma que desenvolveu **Final Fantasy VIII**. Os gráficos, como sempre, prometem impressionar. Os personagens deverão ter uma aparência bem mais realista, graças às expressões faciais bem definidas. O ambiente, pela primeira vez, será totalmente em 3D. Já a tão esperada trilha sonora está sendo composta por Nobuo Uematsu, um dos mais conhecidos profissionais da Square que trabalha nessa área. A canção tema já está pronta e será interpretada por um conhecido artista japonês. A Square anunciou ainda que **Final Fantasy XI**, que será totalmente online, deverá chegar ao mercado antes do que muitos esperam.



Mobile Suit Gundam

BANDAI

Estratégia

•JAP

Disponível no 1° semestre

Em **Mobile Suit Gundam**, um game cheio de ação em 3D, você será o jovem Amuro Rey, um piloto de RX-78 que vai ter de encarar uma série de missões. Mesmo com a concorrência de **Z.O.E.**, cujo tema é bastante parecido, a Bandai promete divertir a galera com os robôs gigantes do game. Você poderá treinar sua equipe e participar de batalhas repletas de inimigos. Os gráficos prometem arrasar. No intervalo entre as fases, você poderá assistir a algumas animações retiradas da série Gundam, da TV japonesa.

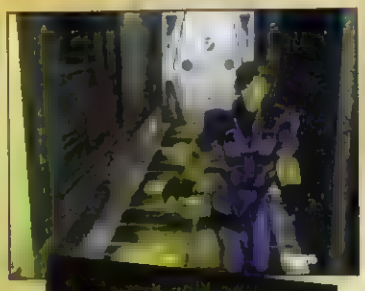
Carrier: The Next Mutation

JALECO

Ação

•JAP

Disponível em fevereiro



Depois de passar pelo Dreamcast, Carrier vai ganhar uma versão para o PlayStation 2. A história é a seguinte: um porta-aviões do governo foi tomado por um organismo alienígena que tem o objetivo de escravizar a raça humana. E você será o agente que terá de investigar o que está acontecendo e, de quebra, enfrentar a tripulação humana que sofreu mutação. Para encarar a missão, você terá um bom arsenal à disposição, além da habilidade de correr e atirar ao mesmo tempo.

The Italian Job

SCI

Corrida

•UK

Já disponível

O filme *The Italian Job*, de 1969, serviu de inspiração para esse game da Sony. Num clima bem anos 60, você será o personagem Charlie Crocker, um ladrão de bancos que está prestes a realizar sua maior façanha: roubar US$ 4 milhões em ouro e escapar ileso. De quebra, o cara ainda terá de fugir da máfia de Londres! Uma série de missões do game se passam dentro de um carro, assim como acontece em Driver. E há 13 opções de máquinas diferentes para você escolher.

Dreamland Chronicles: Freedom Ridge

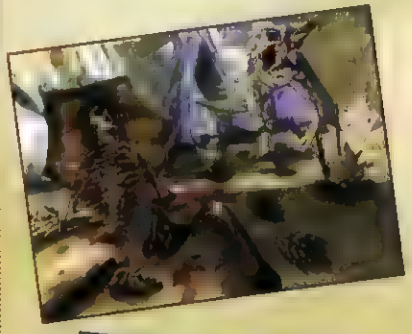
MITHOS/BETESDA

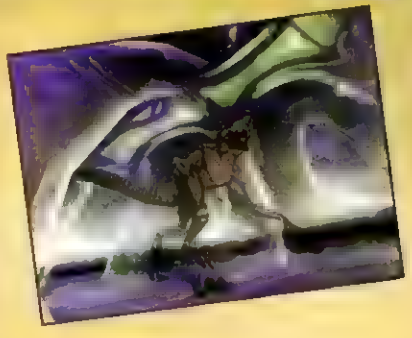
Corrida

•UK

Sem data prevista de lançamento

No ano 2003, uma raça alien conhecida como Saurans invade e domina a Terra, e todos os humanos são aprisionados enquanto os terríveis alienígenas discutem o plano de total recolonização do planeta. A única esperança terráquea é o Exército de Libertação da Terra, que luta pela liberdade e acaba encontrando um poderoso artefato que pode salvar a raça humana. No comando do exército, você terá de montar uma boa estratégia de ataque para destruir o exército dos Saurans.





Ring of Red

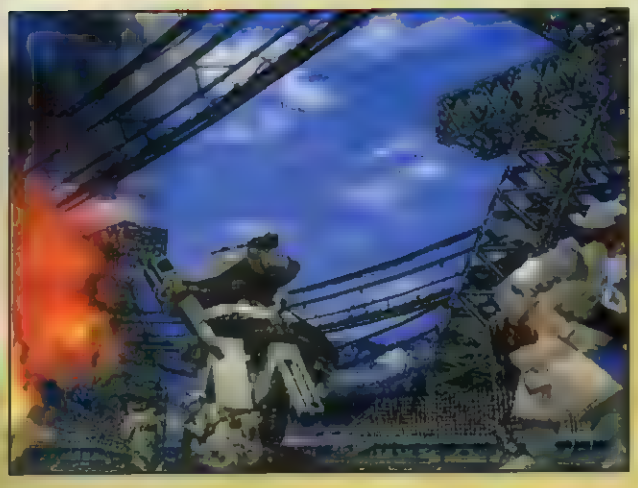
KONAMI

Estratégia

•**EUA**

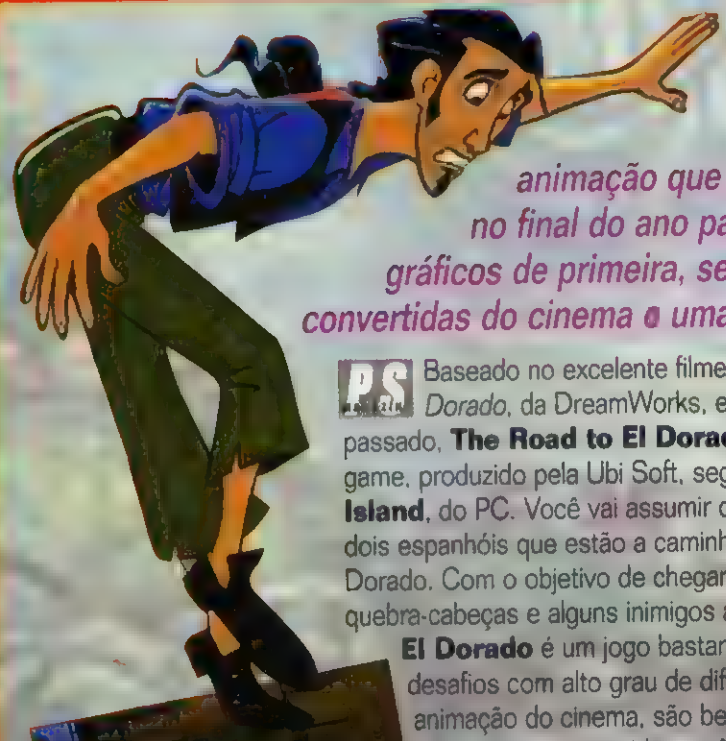
Disponível em março

Em **Ring of Red**, título inédito da Konami, a história se passa num mundo alternativo, durante a Segunda Guerra Mundial. Depois do ataque a Hiroshima e Nagasaki, em 1945, tem início uma guerra na Ásia Oriental, que acaba dividindo o Japão em dois territórios distintos, assim como a Alemanha durante a Guerra Fria. Essas duas partes entram em conflito: o sul é apoiado pelos Estados Unidos; e o norte, pela China e a União Soviética. A grande novidade é que robôs gigantes, verdadeiras máquinas de guerra conhecidas como AFW (Armored Fighting Walker), passam a fazer parte desse conflito. Para tornar a história um pouco mais realista, a Konami preparou um filminho introdutório ao game. Feito em preto e branco, ele traz cenas da Segunda Guerra Mundial, com participação dos robozões ao fundo a até em primeiro plano. Dá até pra acreditar que eles existiam mesmo naquela época! O game é bastante longo. Ao todo, são 97 batalhas. Você vai trabalhar com uma equipe: além do personagem principal, existem outros oito que terão participação importante na partida. Prepare sua imaginação para criar as melhores estratégias de ataque e, assim, encarar os muitos confrontos empolgantes!



PLAY

The



Baseado no filme de animação que esteve em cartaz no Brasil no final do ano passado, o game conta com gráficos de primeira, seqüências divertidíssimas convertidas do cinema e uma trama bastante envolvente

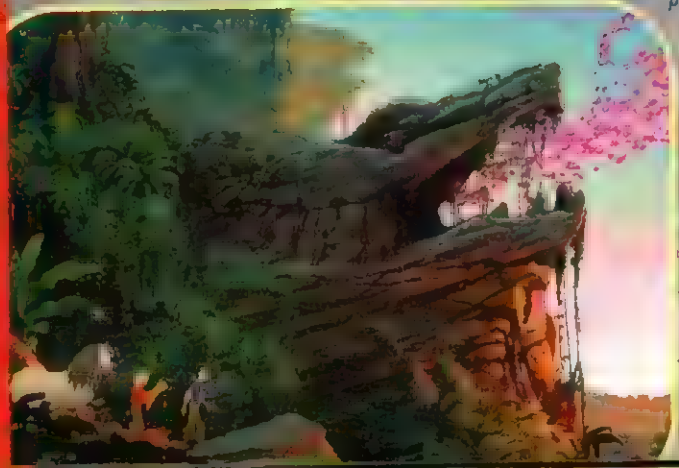
PS Baseado no excelente filme de animação *O Caminho para El Dorado*, da DreamWorks, em cartaz no Brasil no final do ano passado, **The Road to El Dorado** é um adventure de primeira! O game, produzido pela Ubi Soft, segue o estilo de títulos como **Monkey Island**, do PC. Você vai assumir o papel dos amigos Tulio e Miguel, dois espanhóis que estão a caminho da cidade do ouro, a lendária El Dorado. Com o objetivo de chegar até lá, você terá de enfrentar vários quebra-cabeças e alguns inimigos ao longo das 20 fases. **The Road to El Dorado** é um jogo bastante agradável, pois não apresenta desafios com alto grau de dificuldade. Os gráficos, bastante fiéis à animação do cinema, são bem caprichados e coloridos. E, durante a partida, você poderá conferir algumas cenas divertidas do filme, que servem para ilustrar ainda mais a história. Cuidado com os CDs piratas, cujo load é demorado e chega a cansar um pouco! ■

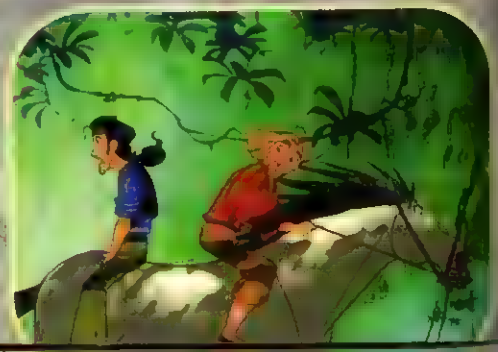
DICA: logo no começo, pegue esse cartaz. Ele será muito útil mais tarde

DICA: utilize seu único dinheiro e compre o milho por uma peseta. Você não se arrependerá!

DICA: utilize o milho que você comprou para conseguir pegar essa galinha

DICA: venda a galinha para esse cara, assim você lucrará 5 pesetas e poderá participar do jogo de dados





Vozes famosas e trilha de Elton John

[illegible]

Diretores foram ao México pesquisar

[illegible]

The Road to El Dorado

9.0

CONTROLE	[illegible]
DIVERSÃO	[illegible]
GRÁFICO	[illegible]
SOM	[illegible]

[illegible]

Site oficial do filme também é demais!

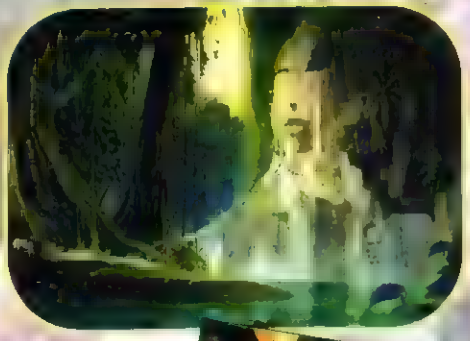
[illegible]

Road to El Dorado

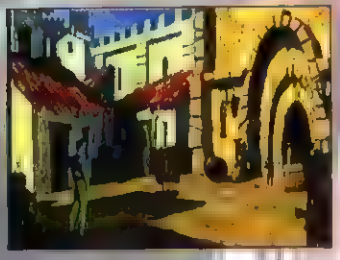
DICA: provoque o touro com o estilingue para que ele não se esqueça da sua cara

DICA: cole o cartaz nesse muro para fazer com que El Diablo lembre da sua cara e derrube tudo

DICA: analise bem as probabilidades para apostar alto e ganhar o jogo dos dados



DICA: nessa parte, Miguel terá de passar agachado por trás. Utilize o botão L2

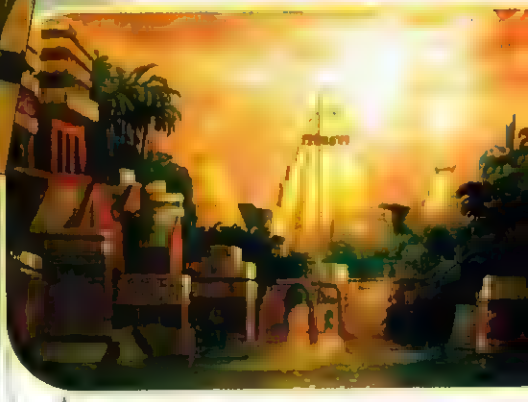


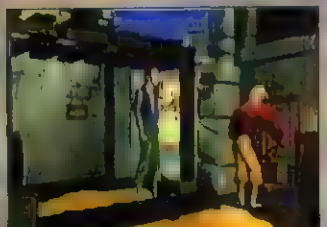
DICA: para não ser atingido pelo garotinho, faça com que Miguel entre no barril e ande até ele

DICA: para pegar a cenoura, passe somente quando os guardas estiverem de costas

DICA: depois de conversar com o toureiro Malezo e com o porteiro de El Diablo, faça com que o primeiro desafie a torro de novo, intimando-o

DICA: abra você mesmo a porteira e veja se Malezo é realmente um bom tourejro





DICA: mude o sentido da esteira, puxando a alavanca indicada na foto

DICA: amarre a cenoura nessa peça de madeira em frente ao burro para que ele faça a esteira funcionar

DICA: para descer essa escada, use o gancho que Altivo jogará caso você dê a maçã a ele

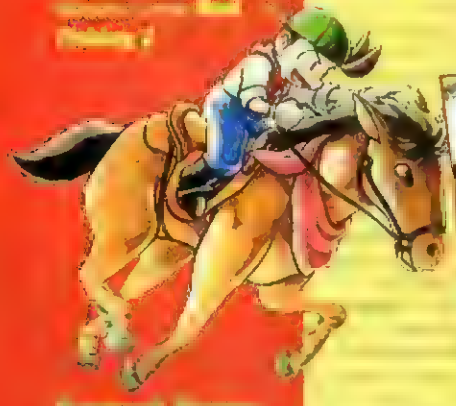
DICA: não pegue mais do que duas chaves, senão o macaco irá acordar o dono

Harvest Moon:

Nesse RPG da Natsume, você poderá realizar o sonho de virar fazendeiro, contanto que prove que é capaz de dar conta da lida no campo e dos afazeres domésticos

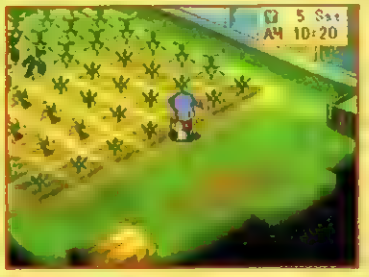
PS O PlayStation acaba de ganhar um RPG bem diferente e divertido, que já deu as caras no SNes, no Nintendo 64 e também no Game Boy Color. Em **Harvest Moon**, você vai estar na pele de um menino que recebe uma fazenda abandonada como herança do avô, e sua missão será administrá-la e fazer com que ela volte a ser produtiva. Para isso, será preciso botar a mão na massa de verdade! Além de plantar e colher, você ainda terá de tocar as atividades da casa, como cozinhar e tudo mais. É muita responsabilidade, hein! Mas, para quebrar o clima, vão rolar também alguns eventos divertidos, como, por exemplo, uma festa da primavera. Tanto o som como os gráficos do jogo agradam bastante, apesar da simplicidade. As texturas têm boa qualidade, e os personagens, traços bem delicados. Com tantos elementos divertidos, você nem vai notar o tempo passar! ■

DICA: *ao pegar um peixe pequeno, jogue-o no lago de sua fazenda e alimente-o todos os dias para que ele cresça. É possível fazer isso com vários peixes*

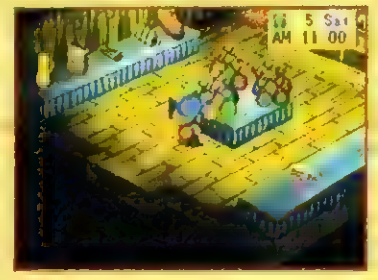


DICA: *no verão, a grama azul será substituída pela vermelha. E, ao contrário da azul, ela não pode ser ingerida, pois é tóxica*

DICA: *para economizar o dinheiro da ração, solte as galinhas em cercos*



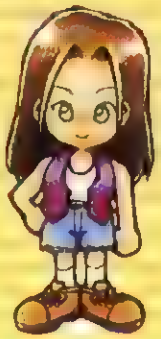
DICA: *na estufa, procure sempre plantar vegetais de estações diferentes*



DICA: *quando você possuir uma estufa, automaticamente vão aparecer novas sementes à venda. Compre algumas e plante-as*

DICA: *assista TV e anote todas as receitas que aparecerem. Fique atento também ao TV Shop para conseguir instrumentos para sua cozinha*

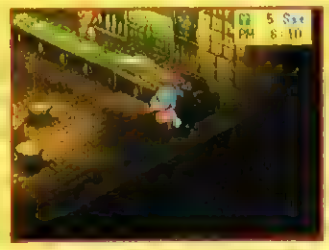
Back to Nature



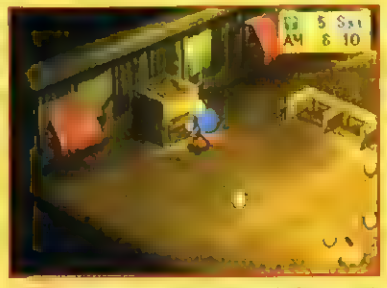
DICA: *nos primeiros dias, vá até a fazenda de animais (vizinha à sua) para ganhar um cavalo*

DICA: *solte as vacas para pastar de vez em quando, senão elas ficarão tristes*

DICA: *plante flores para atrair abelhas e obter mel todos os dias*

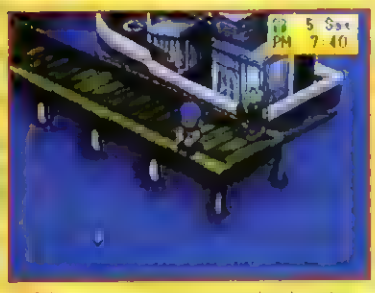


DICA: *para encomendar um produto da TV Shop, use o telefone do bar*

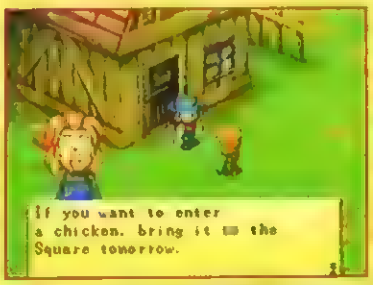


DICA: *para conseguir galinhas de forma mais barata, coloque o ovo na incubadeira*

DICA: *tome cuidado com a fadiga! Procure não trabalhar até tarde, senão você acordará mais tarde no dia seguinte*

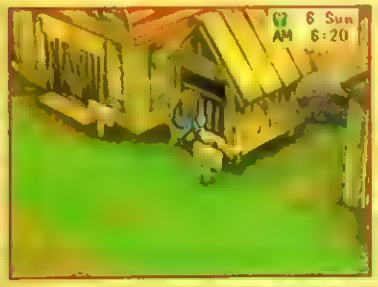


DICA: *converse com o pescador de noite e pegue a vara. O porto é um dos melhores lugares para pescar*



DICA: *os minieventos servem para aproximar você da comunidade. Não deixe de comparecer! Eles também são bons para você conseguir presentes para as garotas*

DICA: *verifique a caixa de correio para obter algumas dicas extras*



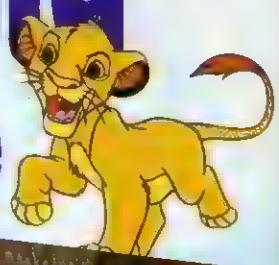
DICA: *use a lenha para cercar galinhas, vacas e ovelhas quando elas estiverem do lado de fora*

DICA: *escove as vacas e ovelhas todos os dias. E também converse com elas para que produzam mais leite*

DICA: *leia as placas para saber o horário e o dia de funcionamento dos estabelecimentos. Existem lugares que fecham até em dias úteis da semana*

The Lion King

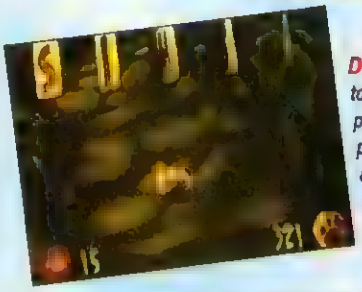
Simba's Mighty Adventure



Depois do sucesso na TV e na tela dos cinemas, Simba – O Rei Leão – chega ao PlayStation com gráficos e jogabilidade bem caprichados

DICA: *colete o maior número de patinhas possível. A cada 100 delas, você ganha uma vida*

The Lion King: Simba's Mighty Adventure é um prato cheio pra quem curte jogos como **Pandemonium!** e **Crash Bandicoot**! Bastante fiel ao desenho da Disney, e com uma jogabilidade acessível até demais, essa aventura dará a você a oportunidade de assumir o papel do leão Simba, o rei da floresta, assim como o do pai dele, Mufasa. No início da história, Simba ainda é pequeno. É ao longo do game que ele vai crescendo e aprendendo a encarar os inúmeros aliados do malvadão Scar, que está louco pra impedir que Simba torne-se rei. Além de o jogo em si já garantir uma boa dose de diversão, você também poderá assistir a algumas cenas emocionantes que vieram diretamente do filme. Quem curtiu *O Rei Leão* nos cinemas não pode perder essa aventura! ■

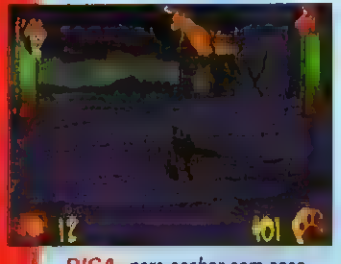


DICA: *pegue todas as letras para formar a palavra SIMBA e, assim, destravar os filmes*

DICA: *pegue duas dessas pêras por fase para abrir um bônus*

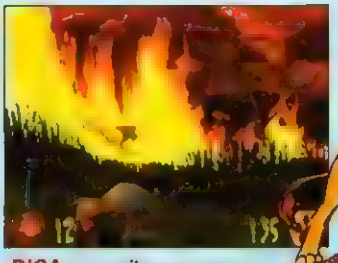
DICA: *esse bônus é um jogo de memória, portanto lembre-se bem dos personagens para completá-lo no tempo determinado*

DICA: *para alcançar lugares muito distantes, aperte o botão de ataque (□) durante um pulo*



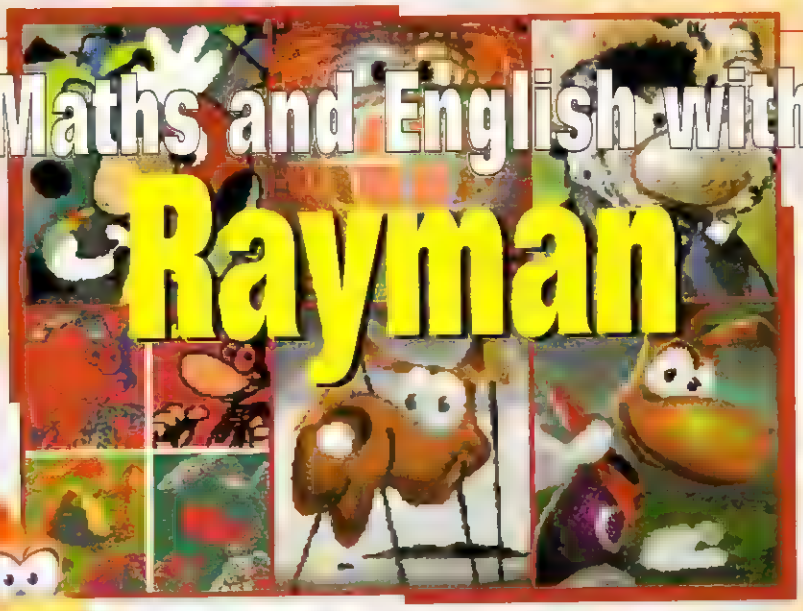
DICA: *para acabar com esse inimigo, não fique muito perto dele e abuse do ataque aéreo*

DICA: *para escapar das pedras que caem durante o combate, fique perto dessa parede*



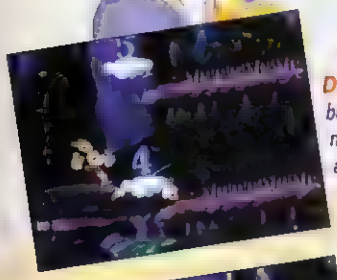
DICA: *aproveite que o rinoceronte é grande e pule nas costas dele para quicar e pegar os itens*

Maths and English with Rayman

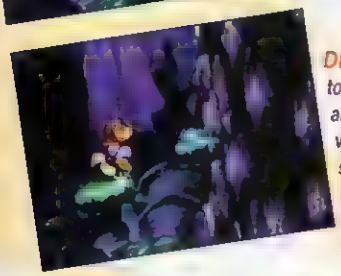


Em vez de inimigos malvadões, Rayman agora tem de encarar desafios de línguas e de matemática

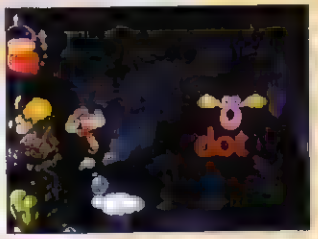
Maths and English with Rayman é uma espécie de jogo educativo, bastante voltado ao público infantil. No início da partida, você deverá escolher qual idioma deseja usar: inglês, francês, alemão, italiano ou espanhol. Aí começa a aventura estilo plataforma, em que o principal objetivo de nosso amigo Rayman é resgatar o livro do conhecimento. Para ajudá-lo, você terá de ser esperto e seguir o caminho correto, cujo número será anunciado pelo locutor. Parece fácil, mas, conforme a evolução do jogo, isso vai ficando mais difícil, e você terá até de fazer algumas contas. Os gráficos são muito coloridos e caprichados. O único problema do jogo é o tempo de load entre as fases.



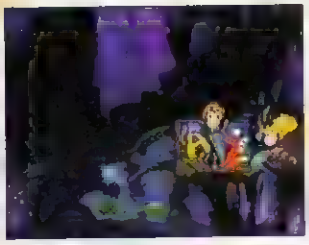
DICA: fique bem atento ao número que é anunciado para não errar o caminho



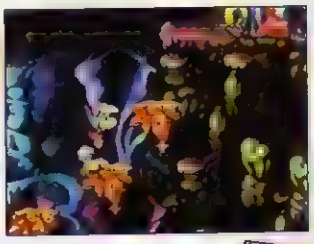
DICA: colete todas as bolas azuis. Muitas vezes, elas fazem surgir nuvens que ajudarão você no caminho



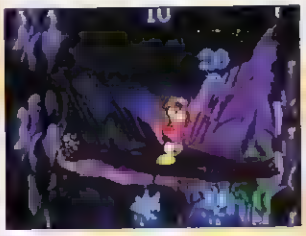
DICA: nessa fase, preste atenção na ilustração. Ela ajudará você a entender a palavra para acertar o caminho



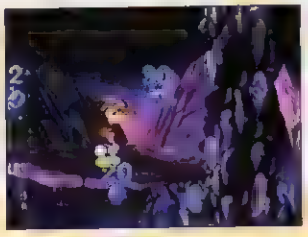
DICA: fique parado para tirar uma foto e descolar um checkpoint com esse fotógrafo



DICA: não encoste na lateral dessas plataformas. Elas contêm espinhos que podem prejudicar você



DICA: mesmo acertando o número, alguns espinhos não sumirão. Então fique atento para desviar deles



DICA: caso erre algum número e tenha de recomeçar a fase, tente lembrar os números anteriores, pois a ordem deles é sempre a mesma

DICA: nessa fase, você precisa voar. Para isso, basta apertar o botão de pulo (–) repetidamente

Maths and English with Rayman

9.0

CONTROLE	[illegible]
DIVERSÃO	[illegible]
GRÁFICO	[illegible]
SOM	[illegible]

Último game da série já está disponível

Rayman 2: The Great Escape [illegible]

Rayman 2 Revolution [illegible]

PC ganhou versão exclusiva de 1º jogo

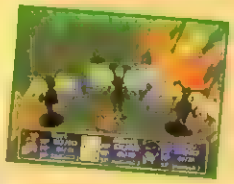
[illegible] **Rayman Gold** [illegible]

The Legend

Detonamos o game mais pedido no site da revista! Veja nas páginas a seguir as dicas para dar combos e virar um Dragoon, além de todos os passos para você destrinchar os dois primeiros CDs da aventura. Não perca o final na próxima edição!

Vocês escolheram pela Internet e aqui está o Detonado de **The Legend of Dragoon**, um dos melhores RPGs já lançados para PlayStation! Esse game traz horas e horas de diversão num ambiente mágico supercativante. Você estará na pele de Dart, um guerreiro que vive na vila de Seles e que vai encarar uma aventura e tanto! Certo dia, a tal vila é atacada por soldados, e uma moça chamada Shana é raptada. Dart tem então de enfrentar muitos perigos para salvar a amiga, e pouco a pouco a misteriosa lenda de Dragoon vai sendo revelada. As batalhas exigem bastante habilidade: nelas é possível dar combos e até se transformar num poderoso Dragoon. Os elementos clássicos dos RPGs – como itens, armas, cidades e gigantescos mapas – também estão presentes no jogo. Os gráficos, bem limpos e nítidos, permitem uma boa movimentação dos personagens. As CGs (cenas em computação gráfica) estão demais, e a animação ficou bastante suave. As músicas também não deixam nada a desejar. Prepare-se: a partir de agora, você vai conferir os passos para detonar os dois primeiros CDs do game. Não perca o final na próxima edição!

DRAGOON SPIRITS (D'VL)



Os personagens poderão se transformar em Dragoons e soltar poderosos golpes e magias depois que encontrarem os Dragoon Spirits. E a cada transformação e ataque em forma de Dragoon, serão consumidos 100 SP. Esse pontos são obtidos toda vez que você ataca (vale lembrar que quanto maior o level de sua Addition, mais você ganha SP). Para aumentar o level do Dragoon Spirit (D'LV), você deverá ir juntando SP Points. Cada SP Point obtido será convertido em pontos de experiência especiais, que se acumulam diretamente no D'LV. Quando você ganhar uma certa quantidade de SP, o level de seu Dragoon Spirit finalmente aumentará, podendo ir de 1 até 5. Aumentando o D'LV, seu personagem ganhará novas magias e terá mais força, e a capacidade do MP e do SP também irá aumentar. Caso sua barra de SP zere, você voltará ao normal. E se todos os personagens estiverem com mais de 100 SP ao mesmo tempo, um botão chamado Special aparecerá. Aperte-o para que todos se transformem juntos em Dragoons, ficando bem mais poderosos. É bom lembrar que, ao virar Dragoon, qualquer status ruim desaparecerá

# of Dragoon

The Legend of Dragoon

RPG — 9.8

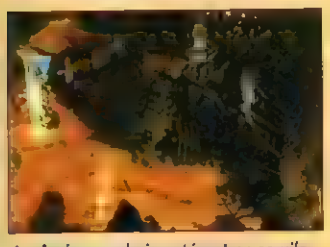
Sony	10
CONTROLE	10
DIVERSÃO	10
GRÁFICO	9
SOM	

1 Jogador · Memory Card

▲ PONTO FORTE
Os combos das batalhas e a ótima jogabilidade

▼ PONTO FRACO
Não é possível navegar livremente pelo mapa

Disco 1: Serdian War



1 - Ande para baixo até entrar na vila (vai aparecer uma exclamação). Depois de acabar com os guardas, pegue o tesouro ■ use ■ Save Point

2 - A luta contra ■ primeiro chefe do jogo não é difícil. Mate logo o sargento, e os outros sairão correndo

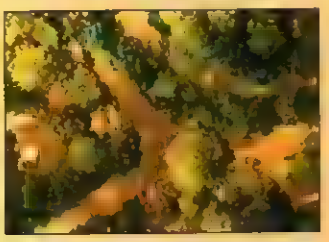
3 - Antes de sair da cidade, não se esqueça de falar com ■ mestre Tasman (perto da saída). Ele lhe ensinará como usar as Additions

4 - Saindo da cidade, você estará no mapa. Lá é possível gravar o jogo a qualquer momento, porém seu movimento fica restrito à linha amarela. Vá até ■ floresta ■ entre

5 - No início, fale com o cara na floresta. Ele vai ensiná-lo a usar os itens durante uma batalha, ■ que é muito importante para sua sobrevivência

6 - Antes de prosseguir, vá até o canto superior direito da tela para achar um baú escondido

7 - Continue caminhando para a esquerda da tela. Passe sobre a ponte, pegue mais um baú (ao fundo) e depois desça



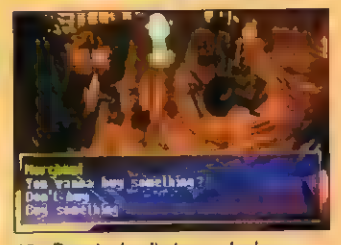
8 - O labirinto é muito fácil: explore-o atrás de itens e saia pela parte logo abaixo daquela pela qual você entrou (no canto esquerdo da tela, em cima)

9 - Saindo da floresta, você estará de volta ao mapa. Aproveite pra salvar o jogo ■ siga para a Hellena Prison, contornando ■ mar

10 - Uma carruagem vai passar por você. Sem perder tempo, corra atrás dela ■ fique encostado na parte traseira. Quando o guarda inspecionar, ative a exclamação logo que aparecer!

11 - Na sala inicial, onde há um Save Point, tente passar pela parte de baixo, à esquerda. Você será surpreendido por dois guardas

12 - A luta contra eles será bem parecida com a primeira do jogo. Só que agora você já sabe usar as Additions. Utilize-as sempre!



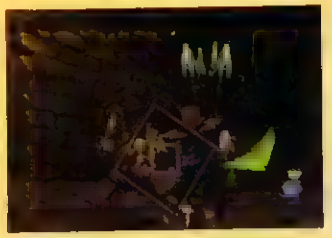
13 - Depois de eliminar a dupla, o vendedor estará sempre à sua disposição na sala do Save Point. Com ele você consegue itens muito úteis, como energia

14 - Continue pela parte em que foi surpreendido pelos guardas. A partir daí, você só terá de enfrentar os inimigos que o virem e conseguirem alcançá-lo. Ande com cuidado!

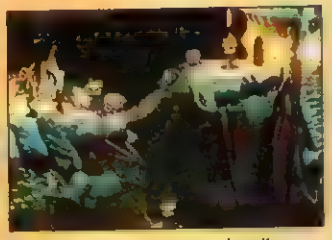
THE LEGEND OF DRAGOON

15 - Pegue o caminho da extrema direita, suba e passe pela porta. Em seguida, passe sobre a ponte

16 - Na parte do outro Save Point, não é necessário entrar na sala, pois há apenas itens lá. Você precisa subir pelo elevador e, lá em cima, virar à esquerda



17 - Lavitz aparecerá e se tornará seu novo aliado (um dos melhores do jogo). Vençam a batalha juntos e saiam desse lugar



18 - Na saída, haverá uma batalha inevitável. Depois siga para a esquerda até chegar numa sala cheia de guardas. Não se preocupe: eles não lutarão agora!

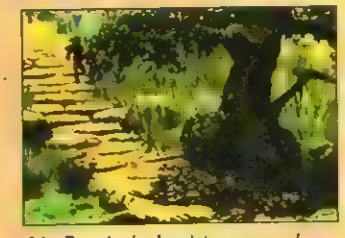
19 - Suba a escadinha e siga até o final para pegar a chave (ponto brilhante). Saia dali e siga tudo para a direita para destrancar a porta

20 - Passando da porta destrancada, procure a cela de Shana. Você saberá que a encontrou quando três guardas lutarem contra você

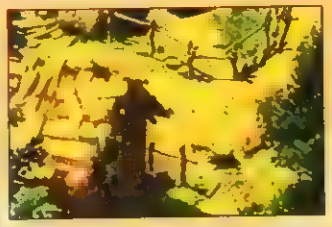
21 - Saia dessa parte da prisão, desça pelos dois elevadores externos e volte todo o caminho até o começo para encontrar o chefe Fruegel

22 - Esse inimigo é do elemento Terra. Use os personagens mais fracos contra os guardas, e Dart contra Fruegel. Depois elimine rapidamente os reforços que forem aparecendo

23 - Fora da prisão, volte em direção à floresta, mas contorne-a pelas pradarias



24 - Depois de despistar os guardas, vá pelo caminho da esquerda (no alto) até encontrar um rio e tente atravessá-lo. Depois volte

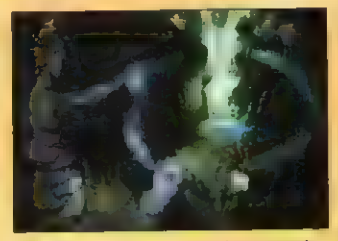


25 - Pegue então o caminho de baixo até a cabana e entre lá para descansar. Depois da conversa, saia e vá pra esquerda para checar uma árvore

26 - Volte à cabana, pegue o machado e siga de novo até a árvore do penhasco para derrubá-la

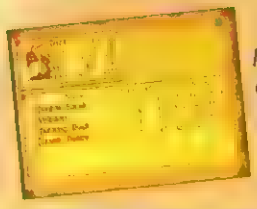
27 - Volte até o rio pelo mesmo caminho, passando pela cabana e pela parte em que se escondeu. Agora você poderá atravessá-lo sobre a ponte que se formou

28 - Você encontrará uma família desabrigada. Depois de conversar, siga o caminho para cima e vá pra caverna



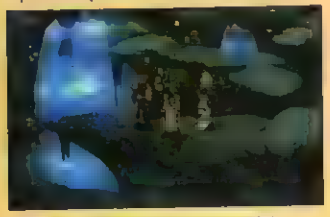
29 - Deixe-se levar naturalmente pelo córrego até um item e suba de volta ao começo da caverna

ADDITION

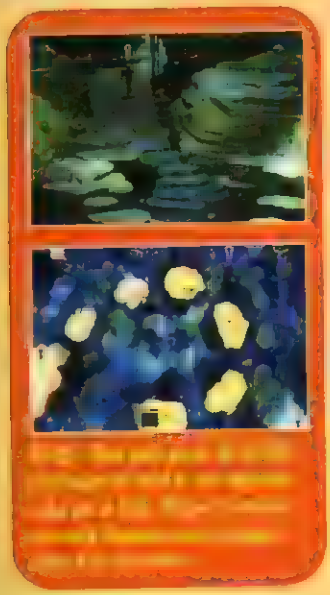


No game, a habilidade Addition é o meio mais poderoso para atacar. Ela nada mais é do que a técnica de combos (seqüência de golpes). Cada personagem conta com suas técnicas Addition específicas. Para usá-las, você deve estar fora da batalha, entrar no menu e escolher a opção Addition. Lá você encontrará uma lista das diferentes Additions para cada um dos personagens e suas respectivas especificações (LV = level da Addition; ADD = número de hits; SP = número de Spirit Points obtidos após o ataque; DAM% = dano extra; NEXT LV = pontos de experiência que faltam para aumentar o level). Então é só selecionar a técnica que você quer usar. O level da Addition que você selecionou aumenta a cada 20 combos completos dados nas batalhas. Aumentando o level da Addition (que vai de 1 até 5), o DAM% será maior, e você ganhará mais SP após os ataques. Chegando a certos levels dos personagens, você ganhará novas Additions. No total, são mais ou menos sete técnicas diferentes para cada personagem, mas a última só poderá ser ativada se você deixar todas as Additions anteriores no level 5

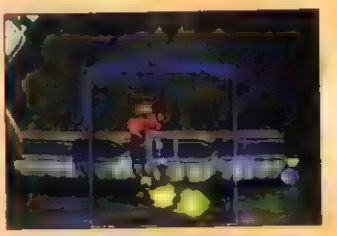
32 - Na parte das pedras, siga sem medo, pois você não pode cair! Aproveite para coletar mais itens



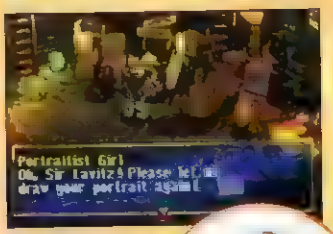
33 - Na tela seguinte, haverá dois caminhos à direita. Pegue o do meio da tela para chegar a um lugar mágico que repõe sua energia



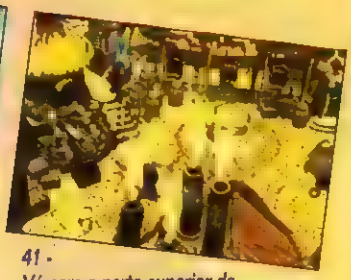
36 - Agora passe sobre a ponte de pedra, indo para a direita. Na parte do Save Point, use-o e suba para enfrentar outro chefe



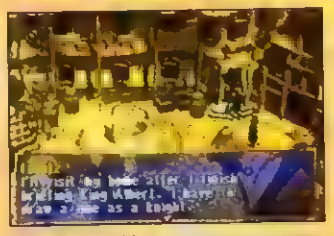
37 - Não é difícil matar Urobolus. Use poderosas Additions até ele se esconder. A partir daí, atire com Shana e use itens de ataque com Dart e Lavitz



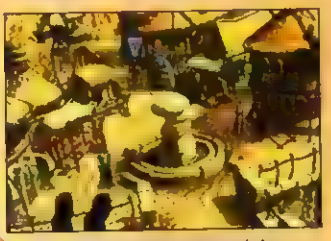
38 - De volta ao mapa, siga para a cidade de Bale e entre na primeira porta à esquerda para falar com a garotinha



41 - Vá para a parte superior da cidade e entre na casa da esquerda. O homem vai falar algo sobre as Stardusts, que devem ser colecionadas

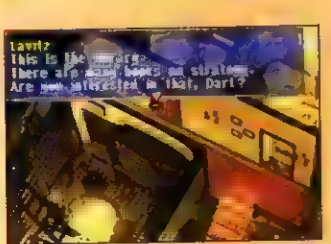


42 - Em seguida, tente entrar na casa de Lavitz, à direita. Ele dirá que é preciso ir antes ao castelo

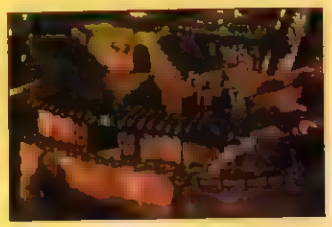


43 - Volte à parte principal da cidade, siga para a esquerda sobre a ponte (até o final) e entre no castelo

44 - O castelo pode ser explorado e tem alguns itens e armas! Suba todas as escadas até chegar ao rei e fale com ele. Depois vá até a varanda atrás das escadas para buscar Shana



45 - Volte à casa de Lavitz e escolha qualquer opção com a mãe dele. Mas com Lavitz, escolha a quarta. Suba e vá até a biblioteca (no canto)

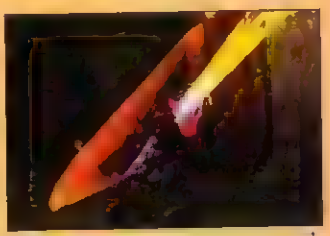


46 - Saia da cidade e vá até Hoax. Chegando lá, suba e ande sobre os muros e telhados, contornando tudo. Suba também pela escadinha da parte inferior da tela

47 - Você vai acabar entrando numa casa pela parte superior. Pegue a escada para ir ao andar de baixo e converse com a velhinha

48 - Passe de novo sobre os telhados e muros até voltar à parte central da cidade. Entre na porta onde há um guarda esperando

49 - Fale com Kaiser, e você sairá. Então entre de novo, fale com ele e diga que está pronto (segunda opção)



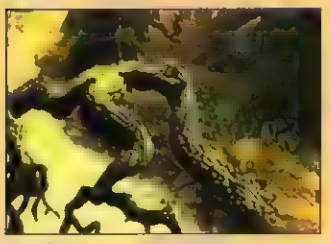
50 - Suba até o guarda da esquerda. À noite, tente descer de novo. Haverá uma batalha repentina, em que você lutará sozinho

The Legend of Dragoon

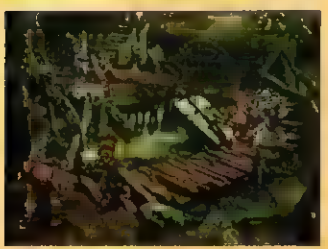
51 - Depois da batalha, suba de volta à esquerda e enfrente o outro chefe (elemento Dark). Quando ele se dividir em três, o verdadeiro é ▫ que usa magias

52 - Kongol (elemento Terra) aparecerá. O segredo é sempre finalizar as Additions, senão ele vai revidar

53 - Depois de toda a história, fale com Rose antes de sair da cidade para aprender tudo sobre o sistema de batalha dos Dragoons

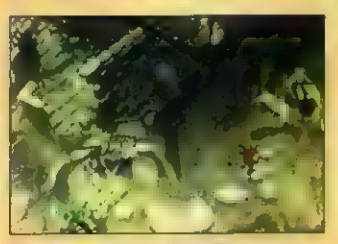


54 - Siga para as Marshlands e, logo que entrar, pegue ▫ caminho para cima. Essa árvore torta é o caminho que você vai seguir mais tarde

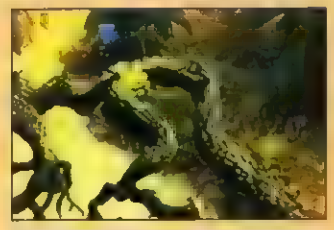


55 - Prepare-se, pois nessa parte você enfrentará várias batalhas seguidas. Se desistir de alguma delas, será preciso voltar tudo de novo

56 - Outro chefe fácil. A luta é como as anteriores, mas um pouco mais longa. O único problema é chegar até aqui com bastante energia

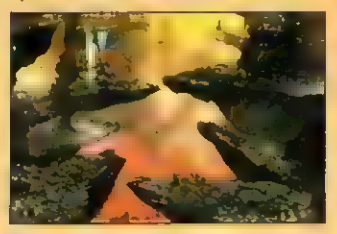


57 - Na parte em ruínas, fale com todos os soldados derrotados (em baixo) ▪ pegue os itens. Volte tudo até o começo das Marshlands

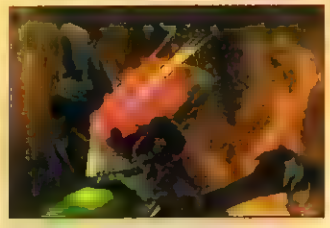


58 - Agora sim, pegue ▫ caminho da árvore torta. O barquinho que você irá encontrar só serve para procurar itens. Siga sem ele para cima

59 - Siga pelo mapa até ▫ vulcão. O caminho é simples e você não precisa se preocupar com a Fênix que aparecerá voando no fundo



60 - Na intersecção, vire à esquerda. Salve o jogo no Save Point, continue até Shana sair correndo ▪ siga-a até ▪ próximo chefe

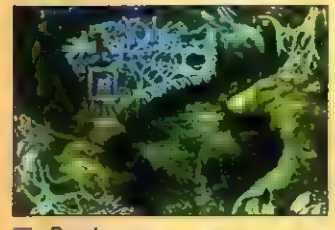


61 - Virage (elemento Void) é difícil. Não perca tempo atacando o corpo dele. Detone a cabeça com magias de Dragoon!

62 - Saia dessa parte ▪ siga para ▪ direita (em baixo). Você vai salvar Dabas, um comerciante. Então volte para salvar o jogo antes de ir para a próxima tela

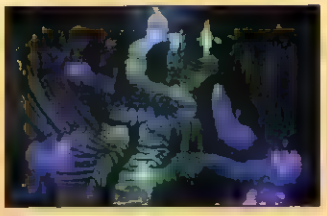
63 - A Fênix (elemento Fogo) está na parte cheia de lava. Não use o Dragoon de Dart, pois ele também é de fogo. Tente usar magias de gelo e água

64 - Compre itens de Dabas para se reabastecer e siga para o Nest of Dragon

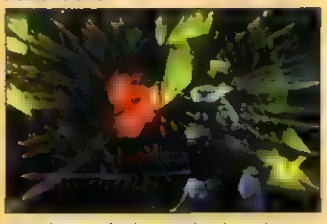


▫ - Depois que Shana passar mal (lembre-se desse local), siga para a direita ▪ depois para cima, até cair numa teia de aranha gigante

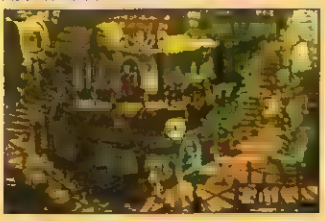
66 - Essa parte parece confusa mas é simples: basta tocar em todos os cogumelos para abrir as passagens



67 - A parte de baixo é uma poça de água mágica que lhe dá energia. Vá abrindo caminho até alcançar ▪ Save Point no alto



68 - Contra Greham e Feyrbrand (elemento Wind), acabe primeiro com o dragão. Use o Astral Drain de Rose ▪ as magias de Dart junto com as Additions de Lavitz

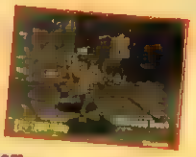


69 - Escale a parede depois de matar ▫ chefe ▪ siga para a cidade de Lohan. Na parte esquerda, compre boas armas

70 - Depois de explorar bem os prédios centrais (inclusive pelo teto), entre na loja do canto inferior direito (na porta azul) para encontrar Dabas

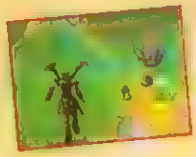
71 - Desça a escada central para ir à parte inferior da cidade. Com o negociante, escolha sempre a segunda opção até ganhar a garrafa

ATAQUES



Normal

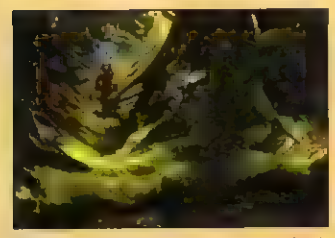
Dar combos (seqüências de golpes) na luta é moleza. Apenas aperte X na hora em que o personagem acertar o golpe ■ repita isso até completar o combo (o grito do personagem confirmará a execução). Caso o inimigo defenda, aperte ■ continue normalmente com X. Se você tiver com um item de ataque, jogue-o no inimigo ■ fique apertando X repetidamente para dar mais hits. Ou, se quiser, defenda para recuperar um pouco de HP ■ diminuir seus danos. Fuja se necessário!



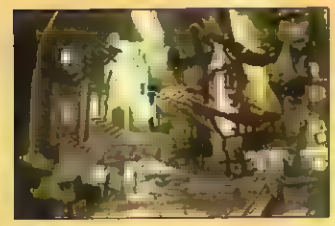
Dragoon

Quando você atacar, um radar aparecerá à direita. Aperte X para iniciar a seqüência, e ■ ponteiro vai girar. Cada vez que ele estiver para cima, aperte X. A palavra "Perfect" aparecerá quando você conseguir dar ■ combo completo

72 - Entre de novo no Nest of Dragon, caia no buraco da teia e pegue água mágica na garrafa



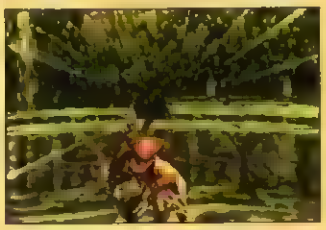
73 - Saia do buraco, desça o morrinho à direita, siga à esquerda até a parte onde Shana ficou mal e passe pela planta



74 - No templo, não perca tempo com os baús (eles são falsos). Siga reto para cima (passe por tudo) até abrir o baú do topo das árvores

75 - Depois de ser jogado para fora, entre de novo ■ siga para cima até ■ painel. Use os números **3**, **5** ■ **2** e passe pela nova abertura

76 - Você pode mexer nas estátuas quando aparecer a exclamação. Deixe a dourada em Front e a prateada em Left para subir



77 - Drake (elemento Wind) aparecerá no caminho. Ataque-o sem dó com todas as magias Dragoon que tiver. Destrua as bombas antes de elas chegarem até você!

78 - Sharlie aparecerá na seqüência. Não se preocupe: fique SEMPRE defendendo e responda as perguntas na ordem 1, 2, 1, 1, 2, 1, qualquer uma, qualquer uma...

79 - Volte para Lohan e vá até Shana (a porta da parte central do andar de baixo, no fundo à esquerda)

80 - Depois vá até a parte do mercado (da garrafa), siga para a tenda do campeonato e registre-se na mesinha da direita (em baixo)

81 - Na sala de espera, prepare-se para uma série de lutas em que você não poderá virar Dragoon! Fale com ■ vigia para lutar

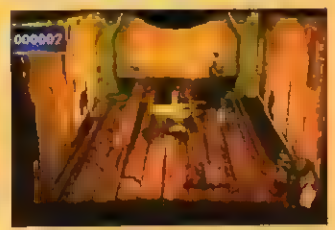
82 - Goraga irá envenená-lo logo de cara. Mesmo assim será fácil: livre-se do veneno e acabe logo com o idiota!

83 - Contra Serfius, use magias de água e gelo e Additions bem finalizadas. Apenas defenda-se para ganhar energia

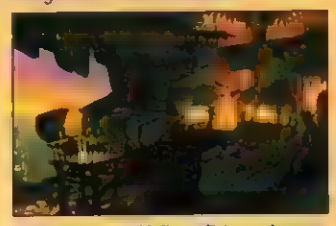
84 - Danton começará a defender quando estiver com metade da energia. Você deve fazer o mesmo até ele baixar a guarda!

85 - Atlow deve ser vencido muito rapidamente para que não use ■ ataque especial. E você precisará ter sorte!

86 - Lloyd é invencível! Não adianta teimar! Fique apenas defendendo até ele dar o golpe final ■ vencê-lo



87 - Depois do campeonato, Haschel entrará para o grupo. Divirta-se nos minigames e saia da cidade



88 - Volte para Hellena Prison. Agora será fácil entrar, pois Lavitz fará todo o trabalho sozinho. Compre itens na entrada

THE LEGEND OF DRAGOON

LISTA DE STARDUSTS (CDs 1 E 2)

Esses itens especiais são invisíveis. Para pegá-los, fique verificando os locais, apertando X. Conseguindo esses itens, você poderá ter acesso a outros:

CD 1 (total: 20)

Seles
1 – No túmulo do cemitério

Bale
1 – No quarto do subsolo (use o barco)
2 – Na Weapon Shop
3 – Na fonte da frente da casa de Lavitz
4 – Na cozinha da casa de Lavitz
5 – No 3º andar do castelo
6 – Na lareira do 1º andar do castelo

Loan
1 – Na sala de reuniões (quarto de estratégia)
2 – Na lareira do subsolo da casa (à esquerda)

7th Knighthood
1 – Na cama da fortaleza

Lohan
1 – No pote perto do guarda (saída da cidade)
2 – Na cesta perto da entrada da arena (a tela antes do Hero Contest)
3 – Na armadura em Dabas Shop
4 – Na estante dentro da biblioteca (na porta secreta)

Kazas
1 – Na primeira tela, no quarto da casa à esquerda
2 – No quarto dos mercenários (perto de uma escada)
3 – Na Weapon Shop
4 – Duas telas ao norte da Weapon Shop (num quarto)
5 – Saia do quarto anterior (a do Stardust 4), desça a escada e cheque os barris perto da escadaria
6 – Procure na entrada do mesmo quarto de antes (a do Stardust 5)

CD 2 (total: 15)

Fletz
1 – Na Weapon Shop
2 – Na Gem Shop
3 – Na Item Shop
4 – Na caixa na frente do bar
5 – No topo da construção perto da ponte
6 – Na salinha da torre direita do castelo (não é no quarto de Lisa)
7 – Na estátua à direita (entrada do castelo)

Donau
1 – Na fonte da entrada
2 – Na cozinha da casa do Mayor

Home of the Gigantos
1 – No candelabro da direita, na sala do chefe

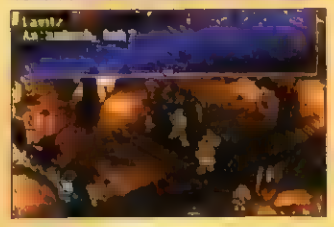
Queen Fury
1 – Na lamparina perto de Kongol
2 – No local anterior ao quarto de Albert (perto do baú)

Lidiera
1 – Na casa maior (entre pelo teto)

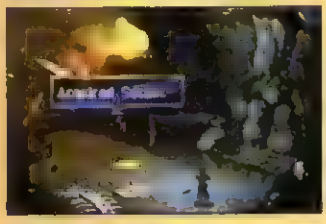
Fueno
1 – No Inn, debaixo das escadas
2 – No quadro que está no hospital

89 - Passando do vendedor, saia e siga pela esquerda (passe de onde você lutou com Fruegel) para chegar à parte do elevador. Use-o

90 - Quando o elevador parar, saia e colete vários itens pela prisão. Depois volte ao mesmo elevador e suba mais

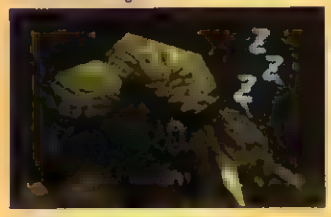


91 - Na parte de cima, ande até ser pego numa emboscada e caia no alçapão



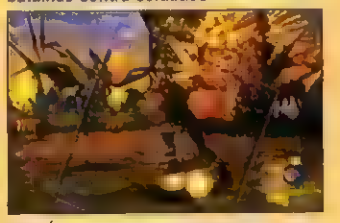
92 - Cheque o baú do fundo do calabouço para conseguir um Sachet. Ele será essencial na luta contra o próximo chefe!

93 - Converse com todo mundo, incluindo Shana. Depois cheque a parede atrás dela para descobrir a saída desse lugar

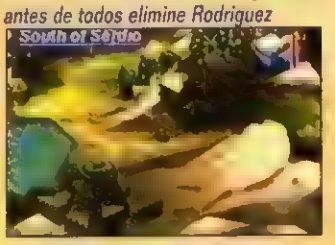


94 - Jiango (elemento Terra) aparecerá. Use rapidamente o Sachet nele e vire Dragoon com todos. Use também o Astral Drain de Rose e a magia de Lavitz

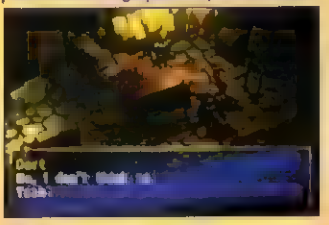
95 - Depois de Jiango, você ainda enfrentará umas três ou quatro batalhas contra soldados



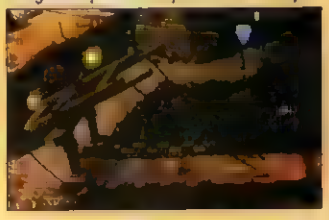
96 - É a vez de encarar Fruegel (Terra), Guftas (Dark) e Rodriguez (Wind). Use as Additions de Lavitz em Fruegel, mas antes de todos elimine Rodriguez



97 - Depois de conversar com o rei Albert e os outros, saia da cidade e passe pela floresta. Siga pelo mapa até Kazas



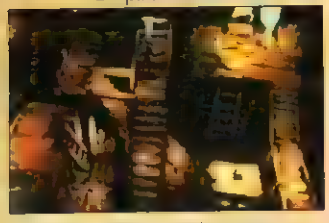
98 - Explore bem Kazas. Logo na entrada, à direita, responda "Yeah" para ganhar 100g. Compre armas poderosas na loja



99 - Siga para o final da cidade, na entrada do castelo, e contorne por cima para ir a uma área escondida

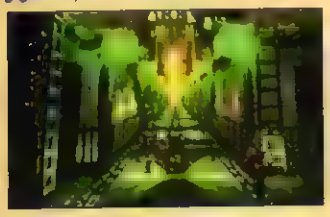
100 - Depois da segunda escada, descendo, entre na casa da esquerda. Nessa cidade, não compre armas, pois elas quebram

101 - Se entrar na casa certa você encontrará um garoto. Ele fará três perguntas. Responda 3, 3 ■ 2 para tornar-se um aliado

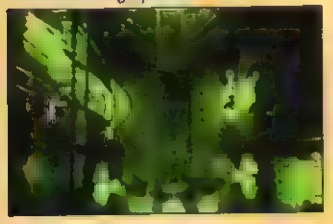


102 - O garoto irá levá-lo a uma entrada secreta do castelo. Salve o jogo, prepare-se bem ■ siga em frente

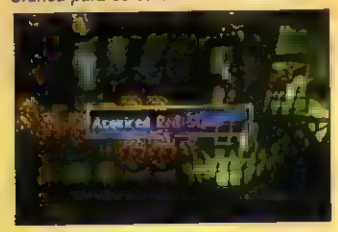
103 - No subterrâneo, desça a terceira corda (a menor) e depois a última (a gigante) para continuar



104 - Depois das cordas, cuidado para não ser pego pelos guardas de patrulha. Rapidamente suba a escada da direita e siga para cima



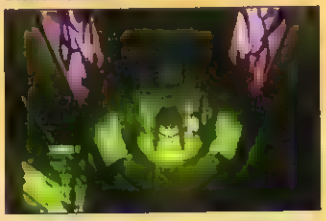
105 - Você chegará a um salão principal com dois guardas ao fundo. Siga pela porta ■ direita (use a luz branca para se curar)



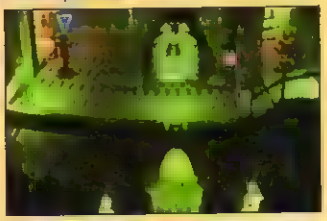
106 - Depois de falar com os cientistas, continue à direita até passar sobre a parte de lixo ■ pegar a Red Stone no baú (perto do funcionário)

107 - Volte ao salão principal e agora suba pelo elevador da esquerda. Siga ■ caminho, e você deverá lutar com outro guarda

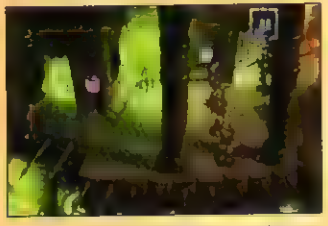
108 - Depois do guarda, encare o cientista sem medo! Cuidado, pois ele vai se transformar num animal feroz! De qualquer maneira, pegue a Blue Stone no baú



109 - Volte de novo ao salão principal. Finalmente você está pronto para enfrentar os dois guardas do elevador e subir por ele!



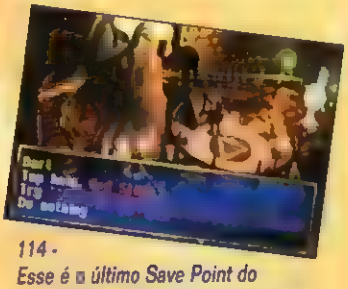
110 - No andar de cima, não perca tempo saindo do elavador. Suba com ele até o terceiro andar ■ vá para a esquerda



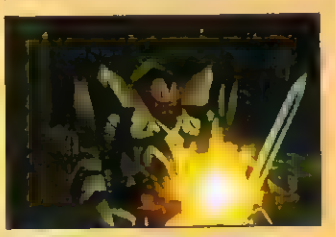
111 - Você enfrentará três guardas em batalhas separadas. Depois de eliminá-los, use o elevador da direita

112 - Vá até o quarto andar ■ encontre o comandante da apresentação do jogo. Ele está arrependido e lhe dá a Yellow Stone

113 - Desça de novo pelo elevador e pegue ■ da esquerda para ir (também) ao quarto andar

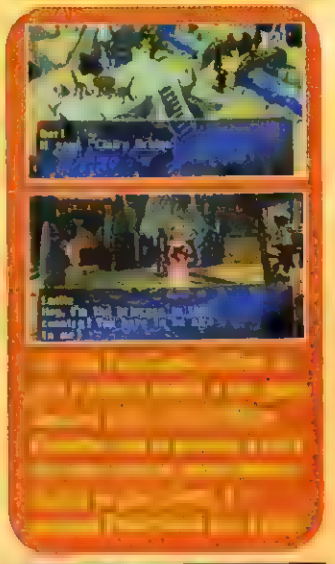


114 - Esse é ■ último Save Point do primeiro capítulo. Use ■ painel perto dele (com as pedras) para abrir a porta da estátua e prosseguir



115 - Mais uma vez, Kongol (Terra) aparecerá. Depois de usar uma magia de Wind nele, você só poderá atacar sem magias. Então use Additions, principalmente a Gust of Wind Dance de Albert

Disco 2: Platinum Shadow



3 - Entre no bar à direita da ponte (subindo as escadas), passe pela porta e converse com Kaffi várias vezes, até que ela fale algo sobre Fester

4 - Entre na casa que tem um globo no telhado para falar com Fester. Se quiser, olhe no telescópio para ver a lua

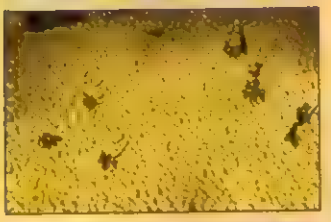
5 - Vá até ■ casa à direita da ponte para falar com Nello

6 - Se tiver uma certa quantidade de Stardusts, você poderá ganhar itens especiais dessa pessoa no bar

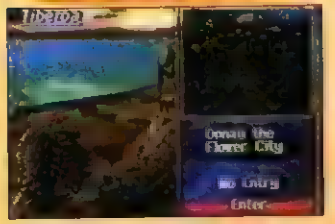
LEGEND OF THE DRAGOON

7 - Saia da cidade e vá até Tiberoa (mapa)

8 - Em Barrens, pegue os baús, siga para ■ norte e encontre Mappi e sua turma



9 - A batalha contra o chefe será fácil. Transforme-se em Dragoon e detone todos sem problemas

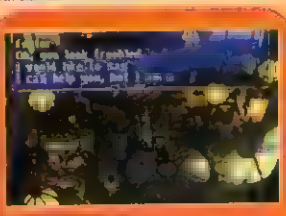


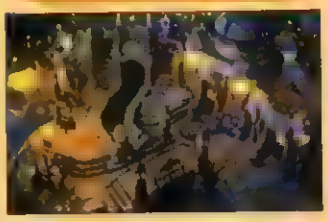
12 - Entre nesse ponto do mapa

13 - Chegando a Donau the Flower City, entre na primeira casa da direita (logo no início). Kate entregará a carta de Lynn para você levar ao Mayor. Depois converse com o pessoal da igreja, passe no Inn para salvar o jogo ■ suba a escada à direita para atualizar seus itens

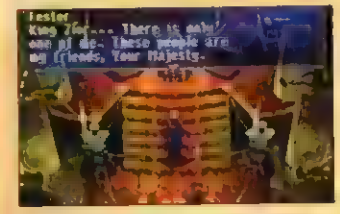
16 - Quando descer a escada, Meru vai aparecer e entrar para seu grupo. Saia dali

17 - Chegando a Twin Castle in Fletz, vá para ■ norte ■ tente entrar no castelo. Meru fará de tudo, mas ■ guarda não sairá de lá!

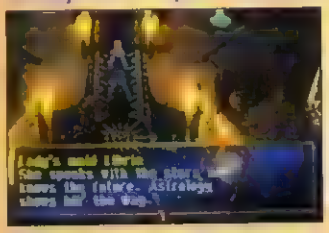




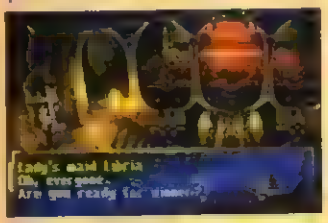
20 - Após a conversa na casa de Fester, você deverá segui-lo para entrar no castelo



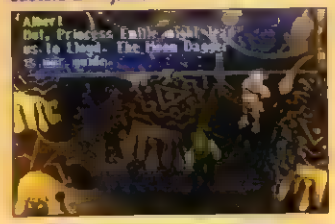
21 - Continue atrás de Fester ■ pegue a autorização com ■ rei para entrar no vale



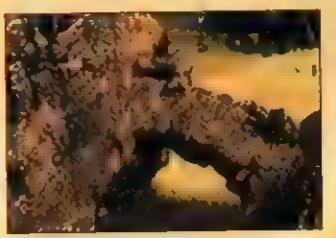
22 - Saindo do castelo, Libria aparecerá e dirá que a princesa Lisa espera por você. Siga-a, e a princesa contará o que aconteceu com a irmã Emille



23 - Encontre Libria logo à esquerda do castelo ■ vá jantar



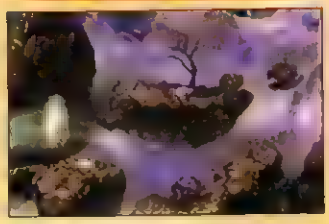
24 - Siga Libria até ao quarto. Depois do papo com todos, fale com Haschel e durma. Quando acordar, vasculhe o local para pegar alguns itens e saia



25 - Vá para Barrens ■ siga pela esquerda na intersecção

26 - Entre nesse ponto

27 - Você chegará a Valley of Corrupted Gravity. Mostre a passagem para ■ cara e entre quando ele abrir ■ portão



30 - Nessa área, aperte X nas luzes brancas para mudar a gravidade. Assim é possível alcançar três outras plataformas: em duas você encontra baús, e na outra há um Save Point

31 - Salve o jogo e siga na direção do paredão

32 - Detone primeiro os braços do chefe, depois o corpo. Então concentre os ataques só na cabeça dele. Se o braço se regenerar, detone-o de novo antes de voltar à cabeça

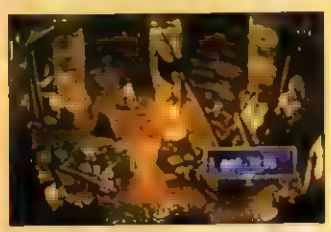
33 - Fale com todos e siga para o norte

34 - Vá para Home of Giganto

37 - Suba as escadas rumo ao portão, e você será cercado. Tente fugir (você será barrado) e volte para perto do portão. Gangster aparecerá: concentre ataques fortes nele e esqueça dos outros fracotes

38 - Passando pelo portão, curta a pancada que Meru vai levar de Haschel. Então pegue o baú do lado e siga pela porta pela qual Haschel entrou (não se esqueça de salvar o jogo)

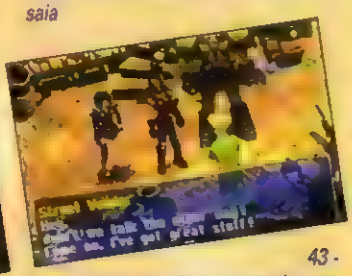
39 - Nessa luta, Haschel será um parceiro obrigatório. Use magia branca para livrar-se rapidamente de Mappi e detone Gehrich com tudo



40 - Desça a escada da sala para libertar Lynn e depois cheque a coisa brilhante na parte de baixo da tela. Brad pegará o Dragoon Spirit de volta, podendo se transformar em dragão de novo. Saia do local, e Kongo irá juntar-se a você

41 - Volte para Barrens. Lynn irá se despedir do grupo e convidar para sua festa de casamento

42 - Vá para Donau the Flower City e assista ao casamento. Aperte X para pegar o buquê, converse com todos e saia

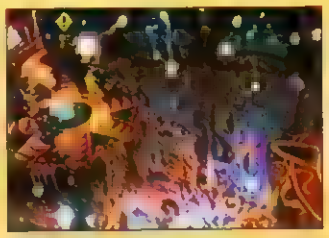


43 - Você já pode ir ao castelo, mas antes volte para Commercial Town of Loban (South of Serdio), fale com esse vendedor e compre o item por 1000g. É o Golden Dragoon Spirit (de Kongo)

44 - Em Twin Castle in Fletz, vá ao castelo e converse com os guardas da sala principal. Eles deixarão você passar: siga pela direita

45 - Agora você terá de passar despercebido pelos guardas que estão do lado de fora (passe quando eles estiverem de costas). Suba na torre à direita, entre em algumas salas para se esconder e, lá no topo, fale com Lisa

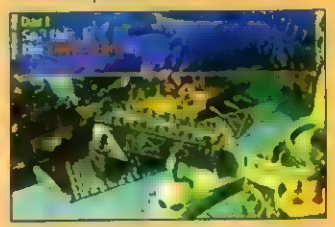
46 - Desça com Lisa até a sala principal e siga pela esquerda. Suba na torre mais à esquerda, rumo ao quarto de Emille. Cuidado com os guardas!



47 - No quarto de Emille, cheque o quadro com a mulher desenhada. Você será teletransportado para outro mundo: converse com todos e toque na luz (aperte X) logo acima para ativar a ponte

48 - Com Emille no grupo, nenhum guarda vai incomodar. Volte ao saguão principal e entre na área ao norte para interferir na cerimônia

49 - Essa será uma das batalhas mais difíceis do jogo, pois Lenus é dura de matar. É bom ter bastante HP, já que os golpes dela são fortes. Transforme-se em dragão e ataque usando magias, principalmente com Dart. Use os combos de Albert e, com o cara mais fraco do time, ajude os outros com itens para encher HP, MP e SP



50 - Vá até o barco que está no porto de Donau the Flower City. Kayla e Puler aparecerão para papear. Depois converse com Kayla de novo para entrar no barco Queen Fury

51 - No barco, você será transferido para esse ponto

DETONADO

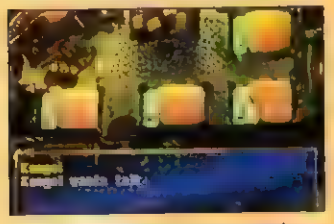
The Legend of Dragoon

52 - Vocês vão se separar em Queen Fury. Com Shana, suba até a sala de controle (parte de cima do barco) e encontre Dart

53 - Com Dart, suba pela escada da sala de controle ■ encontre Rose ■ no mastro. Bata um papo com ela

54 - Com Rose, desça e fale com Haschel (embaixo da sala de controle)

55 - Com Haschel, desça a escada perto do Save Point e fale com Kongol

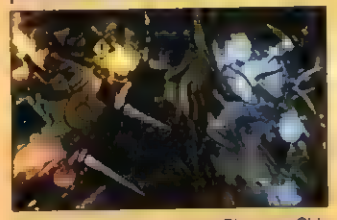


56 - Vá com Kongol até o quarto à direita da cozinha e fale com Albert

57 - Com Albert, fale com Meru, que está num quarto bem ao lado da cozinha

58 - Com Meru, fale com Dart na sala de controle

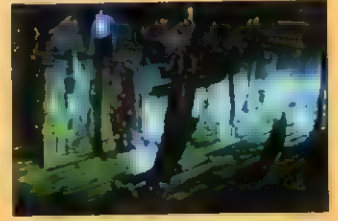
59 - Finalmente, vá para o mastro e encontre Rose. Vocês serão atacados por um navio fantasma



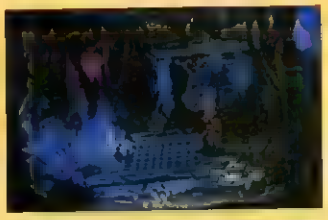
60 - Agora você estará em Phantom Ship. Se quiser, vá para a esquerda e volte para seu barco. Salve o jogo, compre itens e pule de volta no barco fantasma. Atenção: desvie das bolas brancas se não quiser ser atacado pelos inimigos

61 - Desça a escada. Você verá um fantasma roxo entrando na primeira porta à esquerda, mas ela estará trancada

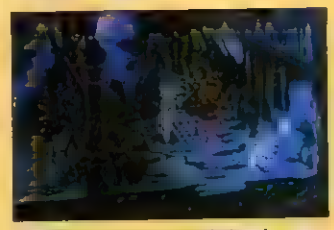
62 - Volte à parte superior do barco e entre na porta bem à direita. Então cheque a porta da Captains Cabin, que estará trancada



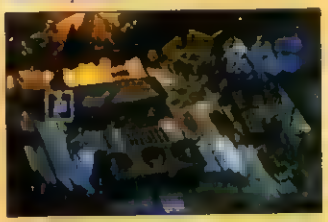
63 - Desça a escada de novo e entre pela porta do fantasma roxo (ela estará aberta)



64 - Checando o baú, o fantasma roxo fará três esqueletos lutarem contra você. Detone-os!



65 - Entre no quarto ao lado, cheque o baú e enfrente o fantasma roxo, mais dois esqueletos

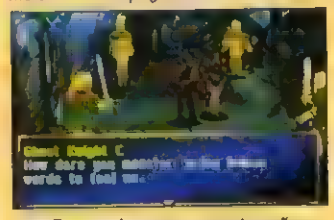


66 - Na porta do fundo, cheque o baú duas vezes e enfrente os três fantasmas roxos. Transforme-se em Dragoon e ataque. Os golpes de Albert também serão eficientes

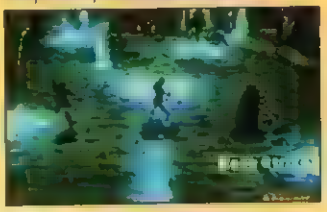
67 - Ainda nessa sala, cheque o ponto brilhante que está bem em cima e anote os quatro números que os espíritos falarão

68 - Volte à parte superior do barco e entre na sala que está mais perto de sua embarcação. Haverá um baú, no qual você deverá colocar (na combinação certa!) os números que anotou. Caso apareça "...", significa que algum número que você digitou está certo. A dica ■ sempre deixar o número de duas casas errado e mudar apenas o número de uma casa, até aparecer "...". No total, são seis prêmios: Stund Guard, Panic Guard, Magic Ego Bell, Talisman, Ultimate Wargod e 100g. O número de chances será cada vez menor. Se errar todas as tentativas, você enfrentará uns inimigos. É só vencê-los e tentar de novo

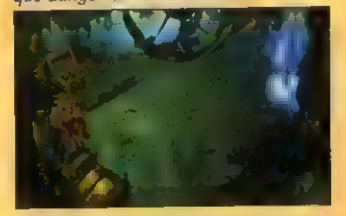
69 - Siga pela porta da Captains Cabin, que estará aberta. Após a conversa, cheque ■ ponto brilhante no meio da sala e pegue ■ chave do barco



70 - Entre pela porta que antes não abria (à direita da sala que tem o baú da combinação), pegue o baú e siga pela entrada à esquerda. Você será bloqueado pelos fantasmas!

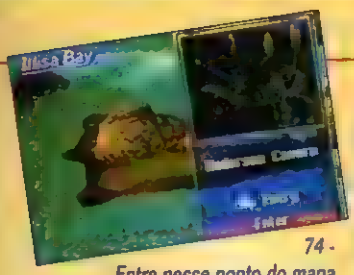


71 - Os fantasmas ressuscitam depois de morrer. A dica é transformar-se em Dragoon e acertá-los com uma magia que atinge vários de uma vez

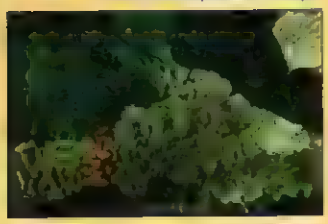


72 - Depois de detonar ■ chefe, siga à esquerda, pegue o baú e cheque o móvel logo abaixo (aperte X quando aparecer a exclamação). Ouça o papo de Shana. Depois o barco vai afundar, e Dart e Rose cairão!

73 - Você irá para Village of Lidiera. Depois de ser acordado pelo cachorro, pegue o barco no lado de fora da casa e ande até a margem. Tente sair, e Pete vai falar com você



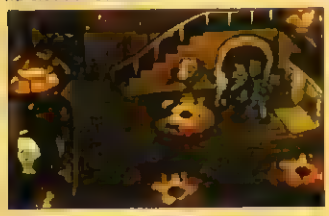
74 - Entre nesse ponto do mapa



75 - Apenas atravesse Undersea Cavern

76 - Na seqüência, entre nesse ponto

77 - Vá para o norte de City of Fueno e encontre o porto. Kayla estará lá e dirá que seus amigos estão passeando na cidade. Saia dali

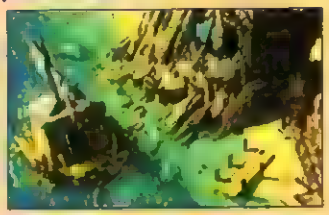


78 - No caminho, Meru trombará com você. Siga-a até o Inn, onde seus amigos se juntarão de novo

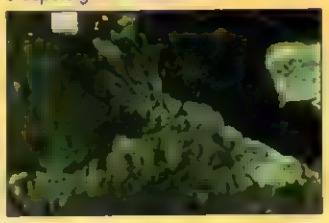
79 - Vá até o porto e fale com Puler

80 - Antes de sair da cidade, passe na clínica para ver se está tudo bem com a mãe de Pete

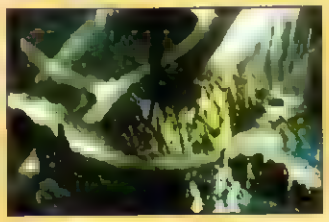
81 - Volte para Village of Lidiera e fale para os três caras que você quer ir a Prison Island para ver o monstro. Um portão se abrirá



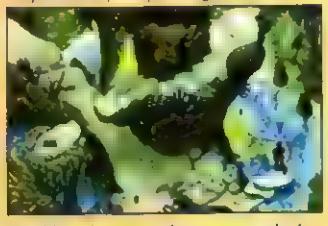
82 - Dê a volta pela direita da casa de Pete, entre na caverna, pegue os baús e depois gire a válvula



83 - Vá para Undersea Cavern e siga pelo caminho que antes estava bloqueado pela água



84 - Pegue os baús nesse ponto. Seguindo pelo caminho da esquerda, você pegará apenas um baú no final. Vá por cima para prosseguir



85 - Vá pela esquerda e pegue o baú do final. Depois volte, siga pela direita e salve o jogo no Save Point

86 - Caminhe para o norte até encontrar Lloyd e Lenus

87 - Os chefes agora são Lenus e Regole. Para matar Regole, use o poder Dragoon. Já Lenus morrerá com alguns Red Eye Dragon Summons e golpes normais. Depois da batalha, Meru ganhará o Blue Sea Dragoon Spirit e poderá se transformar em dragão

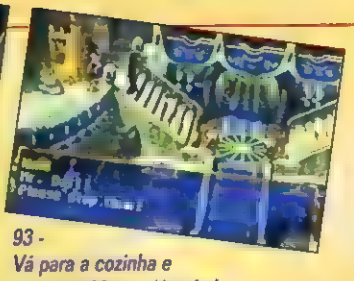
88 - Volte à clínica de City of Fueno e veja como está a mãe de Pete

89 - Converse com Puler no porto e com Kayla para entrar no barco. Vá para Donau the Flower City e atravesse Barrens para chegar a Twin Castle Fletz

90 - Em Twin Castle Fletz, siga em direção ao castelo. A princesa Emille descerá para falar com o povo como antes, mas agora cheia de delicadeza

91 - Entre no castelo, vá até a sala do rei para conversar e curta a cena romântica de Dart e Shana

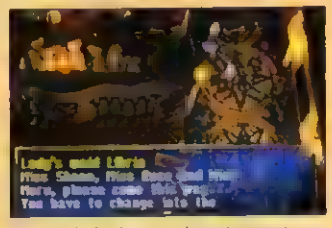
92 - Suba até o quarto de Emille (torre da esquerda) e chame Albert, que estará conversando com ela



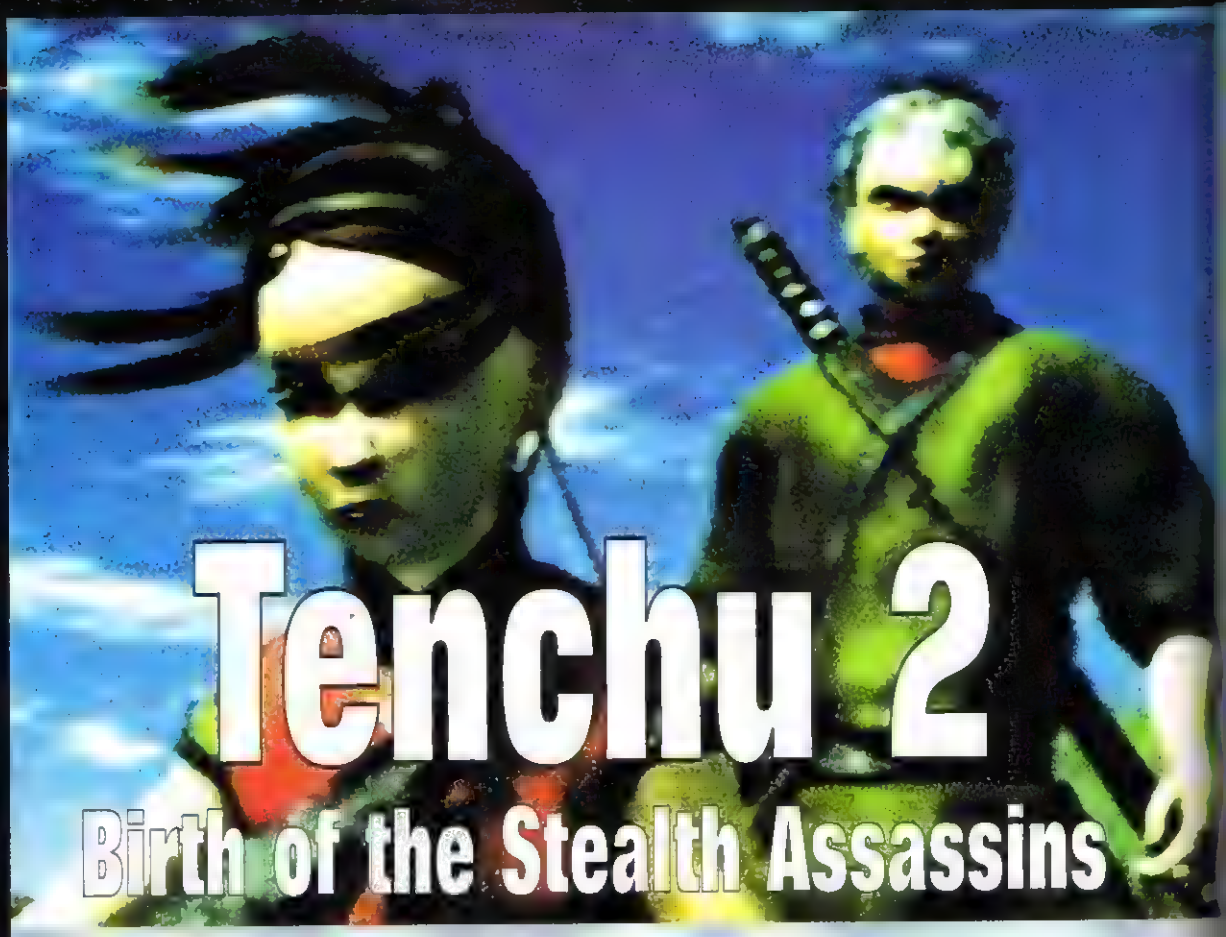
93 - Vá para a cozinha e encontre Meru e Haschel

94 - Agora vá ao quarto de convidados e encontre Rose

95 - Kongo está na área de treino. Vá até lá e, finalmente, junte o grupo para ir à festa



96 - Ao lado da área de treino está a sala de roupas. Fale com Libria para dar um jeito nas meninas



Tenchu 2

Birth of the Stealth Assassins

Ayame e Rikimaru estão de volta para proteger o reinado de Lord Gohda e pra detonar os homens da Burning Dawn. E agora eles contam com um novo aliado – o jovem ninja Tatsumaru – e com novos recursos, como a capacidade de ocultar cadáveres

PS Os ninjas Ayame e Rikimaru estão de volta pra detonar mais inimigos. A história de **Tenchu 2** acontece antes dos eventos da primeira versão, ou seja, você vai ver como foi a formação ninja dos dois personagens principais. Existe também um novo ninja, o jovem Tatsumaru. Cada um deles conta com um enredo diferente, mas suas histórias vão se entrelaçando com o desenrolar do jogo. A cada fase, uma nova missão tem de ser cumprida, sempre com novos inimigos e desafios. O objetivo principal é proteger o reinado de Lord Gohda e acabar com a organização ninja Burning Dawn. Diferente do primeiro Tenchu, que foi desenvolvido pela Acquire e pela Sony, **Tenchu 2** é de responsabilidade da Activision. A empresa usou na seqüência a mesma engine gráfica empregada em **Spider-Man**, por isso o game acabou ficando um pouco mais lento e, em comparação com a versão anterior, os gráficos apresentam mais falhas poligonais. Mas não se preocupe, pois isso não compromete em nada a diversão! O enredo é bastante interessante e há novos recursos no jogo, como a possibilidade de ocultar cadáveres. Uma dica geral para todas as missões: você terá de tomar muito cuidado para não ser visto, afinal o ninja é um assassino invisível!

Comandos

Personagens Principais

Ayame: ela é muito ágil e seu combo tem um bom número de hits. Só que suas catanas são pequenas e, às vezes, os inimigos escapam do combo

Tatsumaru: forte e ágil, esse novo personagem não usa muito a espada. E seus combos estão mais para lutador de Kung-Fu do que para guerreiro ninja

Rikimaru: é o mais forte e violento, e tem a melhor jogabilidade entre os três ninjas. Seu combo possui menos hits, mas um ótimo alcance. Raramente o inimigo escapa

Tenchu 2

Ação
Activision

9.0

CONTROLE	9
DIVERSÃO	9
GRÁFICO	9
SOM	9

1 Jogador · Memory Card

▲ **PONTO FORTE**
A jogabilidade única, repleta de bons elementos de ação

▼ **PONTO FRACO**
Em comparação com a primeira versão, os gráficos têm mais falhas poligonais

Dicas

TENCHU 2
BIRTH OF THE STEALTH ASSASSINS

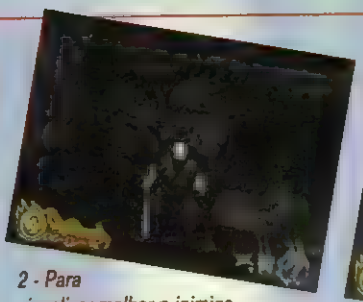
RIKIMARU

Aldeia

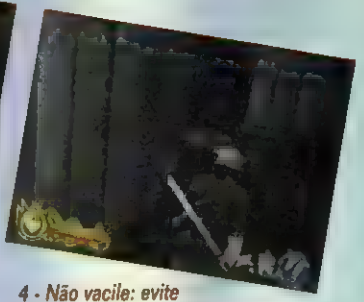
1 - Ande pela aldeia para aprender os movimentos básicos do jogo. Se não quiser treinar, vá direito à casa de seu mestre, que fica localizada na montanha

Training Level

1 - Esconda-se sempre e evite ficar à vista do inimigo. Quando ele virar de costas, vá por trás e mate-o sem piedade



2 - Para visualizar melhor o inimigo, aperte R1 (colado na parede) e, com o auxílio do L1, alterne o ângulo de visão. Tenha sangue frio e não fique esperando muito tempo para atacá-lo!



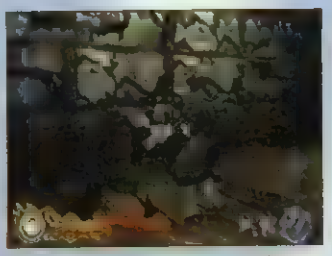
4 - Não vacile: evite deixar a cabeça à vista e faça sempre o jogo de esconde-esconde. Use o Shuriken somente se estiver de longe

Stealth Kills

1 - Aperte [] por trás, na frente, à esquerda ou à direita do inimigo

2 - Aperte R1 + [] perto do adversário

3 - Pule e, quando estiver caindo, aperte []



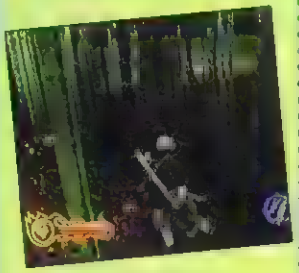
3 - Quando estiver em lugares altos, fique sempre olhando para baixo. Se houver um inimigo, pule nas costas dele e enfie a espada!

5 - Toda vez que você ficar próximo do campo de visão do inimigo, uma exclamação (!) vai aparecer. Então recue ou se esconda rapidamente

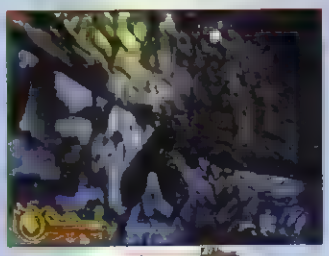
Itens Ninjas

Air Bottle -	Recarrega o oxigênio na água. Como não é recomendado subir à superfície, esse item é bem útil
Bliding Dust -	Cega o inimigo temporariamente
Blowgun -	Esse item é muito importante, pois acaba com os inimigos a longas distâncias
Caltrops -	É útil na luta contra os chefes para diminuir a velocidade deles
Colored Rice -	Demarca o caminho percorrido
Graneda -	As granadas causam bons danos, mas são barulhentas
Healing Potion -	Recupera toda a energia
Kaginawa -	Esse item, bom para você alcançar lugares difíceis, deve ser usado na beirada de telhados
Mine -	Com habilidade, coloque minas no caminho do inimigo
Poison Antidote -	Cura o envenenamento e ainda aumenta 20 HP
Poison Rice -	Bom para envenenar e matar animais
Shiriken -	Útil para atacar chefes a longas distâncias
Smoke Bomb -	Se houver muitos inimigos em sua volta, use essa bomba para fugir
Sleeping Gas -	Coloca o inimigo para dormir
Ninja Camouflage -	Item de invisibilidade
Exploding Arrows -	Flechas explosivas, muito úteis contra os chefes
Leaves of Stealh -	Use esse item por trás dos inimigos
Ninja Armor -	Diminui danos. É melhor guardar esse item para as últimas fases
Dragon's Breath -	Causa altos danos, mas é lento
Ninja Rebirth -	Com esse item, você escapa da morte e volta ao início da fase
24 Item Capacity -	Triplica a capacidade de itens. É preciso obter 25 Grand Masters

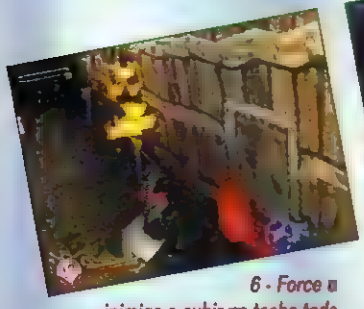
Ocultar Cadáveres



Para que os inimigos não percebam que você está por perto, é importante esconder os corpos dos caras que já matou. Para arrastar um cadáver ■ ocultá-lo, aproxime-se dele, segure R1 ■ aperte . Mas atenção: não fique encostado na parede quando executar esse movimento!



9 - Ao nadar, não fique colocando a cabeça para fora d'água toda hora. Aperte R1 perto da superfície para usar o cano de bambu



6 - Force ■ inimigo a subir ■ tocha toda vez que tiver um confronto corpo a corpo. Assim ele vai se queimar, aumentando bem os danos

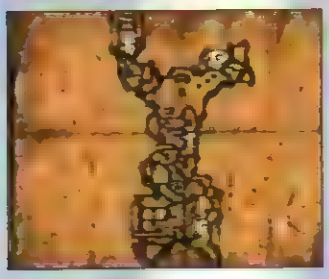
10 - Mergulhe bem fundo na lagoa e use essa passagem

11 - Saia devagar da água, pois há um inimigo mais acima. Fique abaixado nesse ponto e vá pra cima do cara quando ele virar de costas

7/8 - Atenção! Quando chegar a essa placa, atire sua corda pra cima o mais reto possível e suba

12 - Fique rodeando a coluna para não ser visto pelo inimigo. Ou então espere que ele se vire para seu lado e ataque-o o mais rápido possível

Gang of



G - Energy Bottle
I - Item ninja
C - Começo
F - Fim

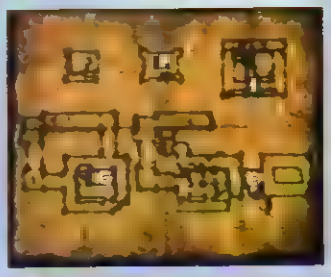
1 - Atenção por onde anda. Existem sinos no chão que alertam o inimigo quando você pisa neles

2 - Para pular as cercas, observe se não ■ ninguém por perto e tome um pouco de distância

3 - Evite a escada. Suba pelo morro e tome cuidado com o arqueiro

4 - Esse chefe dá apenas um hit de cada vez. Aperte ↓ sempre que atacar você ■ fique de frente para ele. Se tomar distância, o chefe vai soltar uma fumaça que irá cegá-lo temporariamente

Treason at Gohda Castle



G - Energy Bottle
I - Item ninja
C - Começo
F - Fim

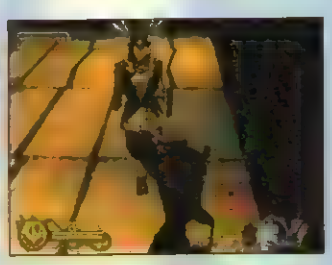
1 - Você precisa subir até o último andar do palácio. Use as escadas sempre e desvie das chamas para não sofrer danos de bobeira

2/3 - Quebre essas portas usando a espada, assim você verá o caminho a seguir

TENCHU 2
BIRTH OF THE STEALTH ASSASSINS

8 - O soldado que usa a lança é o mais chato de matar. Se você for descoberto, desvie da arma dele e tente se aproximar o máximo possível para atacar com mais facilidade

4 - O castelo está cheio de corredores. Use sempre R1 encostado na parede quando a interrogação (?) do radar ficar maior

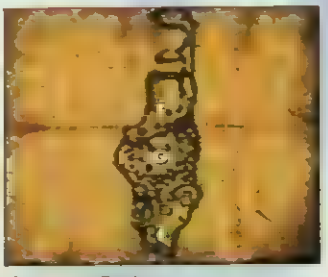


9 - Motohide tem um ataque quase idêntico ao dos soldados que usam espada, porém é mais rápido. Se ficar à distância, ele vai usar a pistola contra você

2 - Use as árvores para se proteger, fique à espreita e aproveite a escuridão para atacar

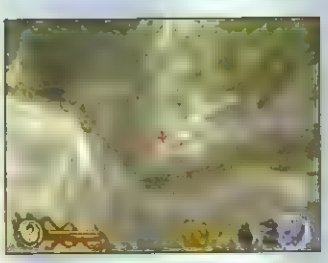
5 - Não tenha dó dos arqueiros! Se for descoberto, parta pra cima deles com ignorância para não ser atingido pelas flechas

Lord Toda's War Camp



G - Energy Bottle
I - Item ninja
C - Começo
F - Fim

3 - Contra o chefe dessa fase, dê apenas uma espadada e outra em seguida. Mantenha-se colado nele, tirando sua energia aos poucos, senão o cara vai atirar uma bomba em você

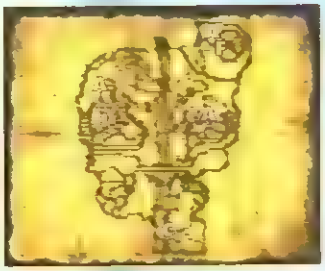


1 - Logo no começo da fase, use a corda e escale a montanha. Mire sempre em entranhas retas, de modo que fiquem perpendiculares à sua visão

B - Se for descoberto por um soldado, ataque-o com mais calma. O combo dele é de dois hits: defenda-os e golpeie logo em seguida

2 - Aproveite os desníveis e jogue o inimigo no degrau inferior. Quando ele tentar subir, dê uma espada nele para derrubá-lo de novo. Repita a operação até o cara morrer!

Demon Mountain



A - Animal perigoso
I - Item ninja
C - Começo
F - Fim

7 - Em algumas salas existem alçapões. Não pise neles! Geralmente o quadrado no chão fica destacado

1 - A recepção não será nada boa, pois os ninjas inimigos costumam dar combos duplos. Dica: evite acumular mais de um inimigo na tela!

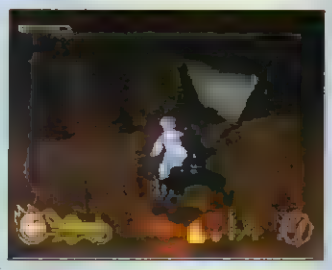
3 - Antes de subir, sempre olhe para cima e fique agarrado até o inimigo virar de costas para você

4/5 - Para alcançar o ponto de chegada, é preciso pular sobre essas colunas de pedra. Use o superpulo, apertando X

The Secret Harbor

G - Energy Bottle
I - Item ninja
C - Começo
F - Fim

4 - O combo do inimigo é longo, porém tem alcance reduzido. Aproveite a espada e parta pra cima dele, sem dar chance para o cara iniciar a seqüência

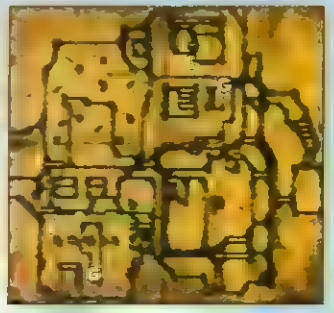


3 - Prepare-se para enfrentar um dos inimigos mais chatos do jogo. A chefe da fase usa uma faca curta e tem combos rápidos. Atire itens para deixá-la paralisada momentaneamente e então acerte-a

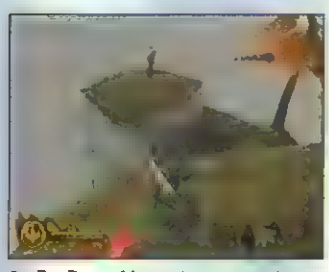
The Temple of Dreams

I - Item ninja
C - Começo
F - Fim

Ninja Village Under Attack



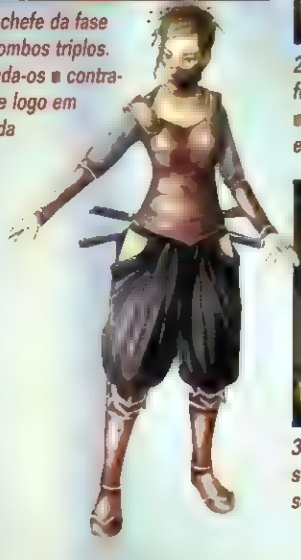
G - Energy Bottle
I - Item ninja
C - Começo



6 - Em Demo Mountain, os arqueiros são bem mais perigosos do que você imagina e estão localizados em lugares de difícil acesso! Evite ao máximo ser descoberto por eles!

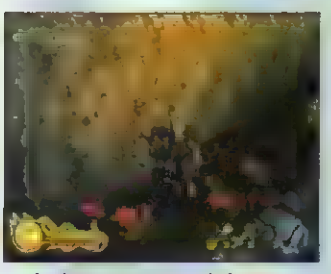
1 - Os soldados espalhados pela ilha são bem fortes. Evite ser descoberto. Caso contrário, o melhor é fugir para depois matar!

7 - O chefe da fase usa combos triplos. Defenda-os e contra-ataque logo em seguida



2 - Ao nadar, evite ficar pulando para fora d'água. Para subir num barco, use o gancho somente quando o inimigo estiver distraído

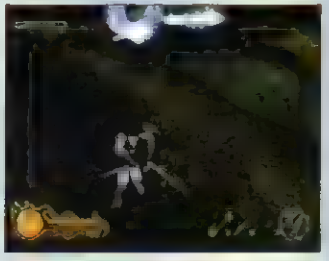
1 - Os inimigos dessa fase não gostam muito de água. Se estiverem para cair nela, eles logo vão tentar correr. Aproveite essa hora e dê um combo neles!



1 - A vila tem um monte de lugares bons para você se esconder, como telhados e árvores. Use-os e fique sempre atento ao radar

3 - Subindo no barco maior, ignore o soldado e vá direto às escadas, mesmo se for descoberto

2 - Antes de subir, verifique se não tem ninguém na porta do templo. Então pule e entre direto

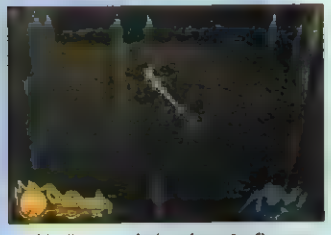


2 - Os ninjas com esse tipo de máscara são muito chatos, pois seus combos triplos possuem energia. Para atacá-los, nade pelo rio e surpreenda-os pelas costas

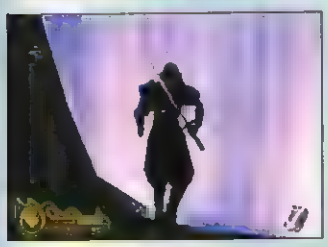
TENCHU 2
BIRTH OF THE STEALTH ASSASSINS

3 - Na floresta, rodeie as árvores quando a interrogação (?) ficar maior

4 - Na vila também existem aliados. Todos eles são velhos, carecas e estão de verde. Não os ataque!



5 - Na floresta de bambu, não fique dando espadadas à toa. Se derrubar um bambu, o inimigo vai escutar

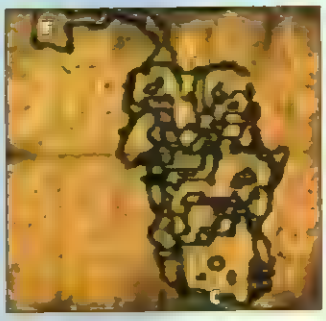


6 - A cachoeira é um ótimo lugar para se esconder caso você seja descoberto

7 - O ninja mais difícil de achar é o que está na torre. Suba até lá usando o gancho e fique agarrado na beirada até o inimigo virar de costas

8 - Tatsumaru tem um combo longo, porém de curto alcance. Vá para cima dele!

In Pursuit of Tatsumaru



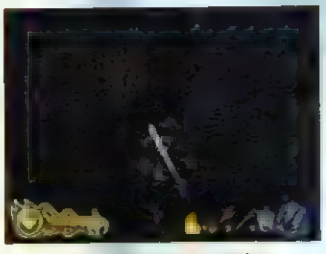
C - Começo
F - Fim

1 - A floresta está abarrotada de ninjas. Se houver uma luta corpo a corpo, evite se distanciar, senão os inimigos jogarão bombas de fumaça que cegarão você temporariamente

2 - O chefe da fase é um anão, o adversário mais fácil do jogo. Cole nele e mande vários combos seguidos

The Kansen Cavern

G - Energy Bottle
I - Item ninja
C - Começo
F - Fim

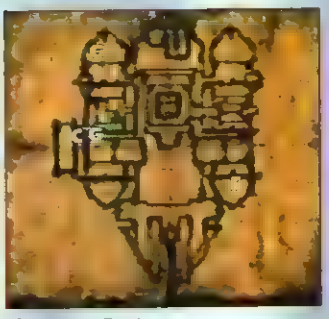


1 - A carverna é muito traiçoeira. Quando entrar em corredores mais estreitos, cuidado com a armadilha de lanças. Fique atento também aos montinhos no chão, que são minas explosivas

2 - Existem grades podres que podem ser quebradas. Use a espada em todas as grades que encontrar pelo caminho e entre pelas que conseguir

Sea Battle

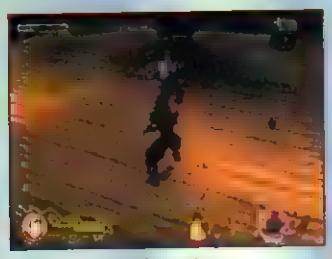
Na primeira parte dessa fase, pule direto no mar e saia nadando rumo ao noroeste. Evite enfrentar inimigos e suba no barco maior (colado no barco gigante)



G - Energy Bottle
C - Começo
F - Fim

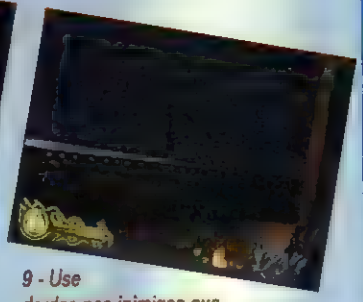
1 - Existem dois inimigos no barco. O primeiro é fácil de matar: basta subir no barco quando ele estiver de costas

2 - Os ninjas jogam ponteiras no chão caso consigam tomar distância nos confrontos. Cuidado para não pisar nelas!



3 - Contra o chefe, repita a operação de antes. Não dê um combo inteiro nele, apenas espadadas seguidas. E mantenha-se sempre próximo para evitar que ele jogue uma bomba em você

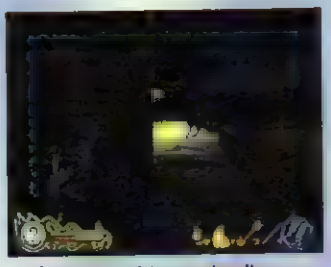
6 - De cima dos telhados, pule nas costas dos inimigos. Oriente-se pelo grau de intensidade do radar, olhe para baixo e calcule um pulo perfeito!



9 - Use dardos nos inimigos que estão longe para matá-los de primeira!

1/2/3 - O navio gigante é afundado. Rikimaru acaba com a Burning Dawn e recupera a espada de seu mestre, tornando-se o novo mestre dos ninjas Azuma

4 - Na segunda parte da fase, é preciso matar todos os ninjas. Use o mastro para se esconder e evite ao máximo combates corpo a corpo. É preciso guardar energia para o último chefe!



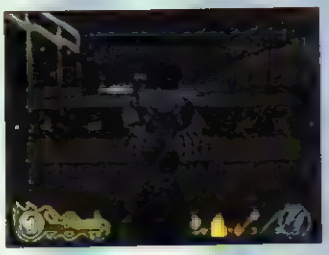
7 - Sempre use L1 para visualizar os corredores

10 - Na primeira parte, o chefe da fase dá apenas uma facada rápida: defenda-se e faça um combo. Não deixe ela tomar distância, senão lhe dará um tiro

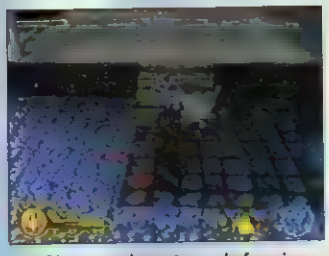
AYAME

A primeira fase de Ayame é idêntica à de Rikimaru. Se precisar de ajuda, olhe a fase de treinamento do outro ninja

5 - Caso seja descoberto por mais de um inimigo, use a bomba de fumaça e fique escondido até eles se distraírem de novo



8 - Fique agarrado para não alertar o inimigo. Vá de um lado para outro e não suba até a cara se distrair!



11 - Na segunda parte, a chefe vai usar uma espada longa, com combo triplo. Aproveite tudo que sobrou, defenda-se e contra-ataque!

The Mountain Baudits

G - Energy Bottle
I - Item ninja
C - Começo
F - Fim

Final

1 - Use as casas para se esconder e destrua todas as caixas e objetos do caminho para encontrar itens

TENCHU 2
BIRTH OF THE STEALTH ASSASSINS™

2 - O primeiro chefe é gordo e lento, porém, se ele acertar uma pancada em você, sua energia vai embora fácil. Fique de frente para a cara e ataque-o sem parar!

Lady Kei in Danger

G - Energy Bottle
I - Item ninja
C - Começo
F - Fim

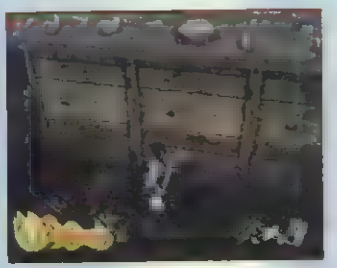
1 - Como o ataque de Ayame é curto, golpeie bem de perto os inimigos que usam lanças

2 - O segundo chefe é um repeteco do primeiro. Então utilize a mesma estratégia: parta pra cima dele de frente!

To Save a Princess

I - Item ninja
C - Começo
F - Fim

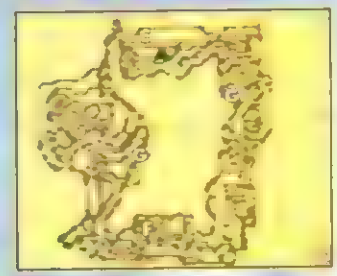
1 - Todo cuidado é pouco nessa fase. Você não pode ser descoberto de modo algum, senão o jogo acaba! Use as árvores para se esconder e caminhe lentamente. É importante usar o radar!



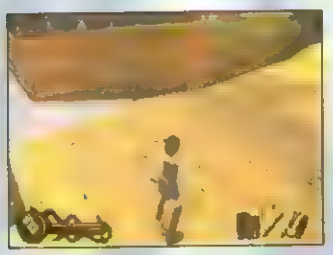
2 - O ponto final é uma casa. Tome muito cuidado e não seja afoito ao avistá-la, pois ela está rodeada de inimigos

Kubon Island

É possível seguir pela direita ou pela esquerda. O caminho mais estreito é o que possui mais inimigos



G - Energy Bottle
I - Item ninja
C - Começo
F - Fim

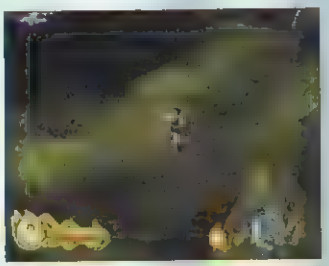


1 - Esconda-se nas cavernas e evite nadar durante o dia, pois é bem fácil ser avistado. O ponto de chegada é um navio

The Island Fort

G - Energy Bottle
I - Item ninja
C - Começo
F - Fim

1 - Essa fase está entupida de inimigos! O melhor a fazer é contornar o mapa pela direita, até encontrar o ponto de chegada. Cuidado para não pisar nos sinos!

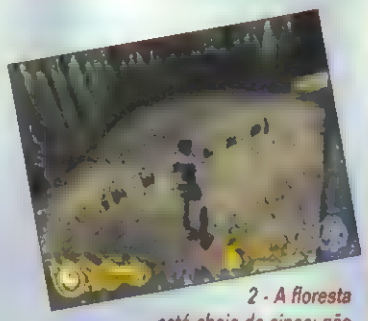


2 - Ficar em cima é a melhor opção! Suba nos morros e use dardos, flechas ou Shurikens nos inimigos

In Pursuit of Tatsumaru

I - Item ninja
C - Começo
F - Fim

1 - Não existem muitos inimigos nessa fase, porém eles têm um level bem alto! Vá para noroeste e se esconda no meio do bambuzal

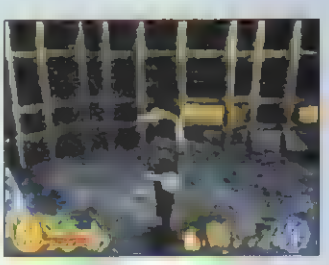


2 - A floresta está cheia de sinos: não esbarre em nenhum deles! Além de alertar o inimigo, eles deixam seu radar confuso por um tempo

3 - O tigre branco é ágil e forte. Toda vez que ele pular em você, defenda-se. É bom tomar um pouco de distância às vezes para dar uma respirada

The Kansen Caverns

G - Energy Bottle
I - Item ninja
C - Começo
F - Fim



1 - O caminho a ser seguido é idêntico ao de Rikimaru, e todos os conselhos dele também valem para Ayame. O ponto de chegada está identificado por caixas de cargas

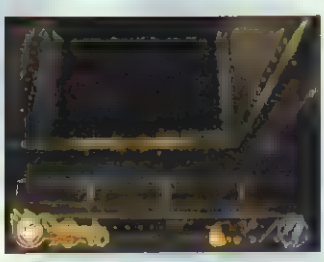
Fire Demon

G - Energy Bottle
C - Começo
F - Fim

1 - Não destrua as caixas imediatamente. Use-as primeiro para se esconder e pegar o inimigo de surpresa!

2 - Use os dardos nos inimigos. Fique sempre escorado nas paredes e atire

5 - Tatsumaru não possui muita energia e não vai lhe dar muito trabalho! Defenda-se de seus combos e contra-ataque logo em seguida



3 - Caso não ache a continuação do caminho, olhe para cima. Então use o gancho e suba

4 - Esse chefe é o mesmo da fase do castelo, porém com mais energia. Vá pra cima dele sem dó!

6/7 Depois de recuperar a espada e entregá-la para Rikimaru, Ayame terá de criar a pequena princesa. A honra dos ninjas Azuma foi finalmente recuperada.

Dicas

WWF: SMACKDOWN 2

As cinco dicas a seguir são para o modo Season:

Lute como Pat Patterson e Gerald Brisco
Jogue até chegar ao Fully Loaded durante o ano 1. Após o término do evento, os personagens estarão disponíveis.

WWF New York Backstage Area
Jogue em dezembro do ano 1. Michael Cole irá apresentá-lo ao WWF New York, e o restaurante estará oficialmente aberto.

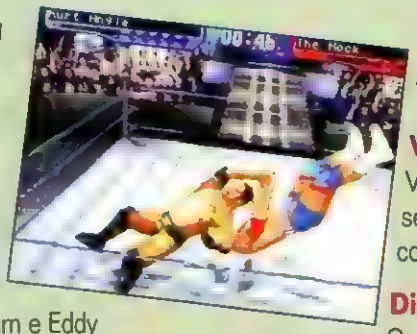
WrestleMania 2000
Jogue até a quarta semana de março.

Partes CAW desconhecidas
Jogue normalmente, e um cara aleatório CAW, de nome desconhecido, aparecerá nos bastidores. Mais tarde, você terá de lutar contra ele. Depois disso, as partes CAW estarão disponíveis.

Batalha Tornado Tag Table
Jogue normalmente, e os Hardy e os Dudley Boyz começarão uma briga com Tornado Tag Table. Isso acontece várias vezes no ano 1.

Aparência D-Generation-X
Lute como Road Dogg ou X-Pac no Tag Match, e eles aparecerão como DX. Ou jogue com Triple H e X-Pac, e eles aparecerão como DX.

Aparência New Age Outlaws
Lute como Road Dogg ou Billy Gunn no Tag Match, e eles aparecerão como New Age Outlaws.



Aparência Radicalz
Crie um Stable com Chris Benoit, Dean Malenko, Perry Saturn e Eddy Guerrero. Selecione a música de Chris Benoit e os movimentos tipo Normal 1. Quando dois dos personagens aparecerem num Tag Match, eles estarão como Radicalz.

Área do chuveiro oculta
Vá para a sala dos armários e jogue seu oponente na parede da direita com um Irish Whip. Isso vai criar um grande buraco na sala.

Área Boiler oculta
Vá para o Basement 1, em que uma seta indica o estacionamento. À direita existe uma porta bloqueada e uma cerca de ferro. Jogue seu oponente na cerca de ferro com um Irish Whip para criar um buraco de acesso à área Boiler.

Cadeira/arma oculta
Vá para o lobby e faça um Irish Whip sobre o estande cinza com a palavra "Shopzone".

Extintor/arma oculto
Vá para o lobby e jogue seu oponente no canto esquerdo com um Irish Whip.

Armas ocultas na sala dos armários
Vá para a sala dos armários e jogue seu oponente (com um Irish Whip) sobre o armário da esquerda ou sobre o armário duplo da direita. Várias armas aparecerão.

Vaso/arma oculto
Vá para a sala VIP e jogue seu oponente sobre o vaso com um Irish Whip.

Dica para luta Casket
Quando estiver em um Casket Match, aperte ○ para um dar um Irish Whip ou X para bater seu oponente no Casket. Ele tentará agarrar-se na borda: aperte X para usar o ataque normal e fechar o Casket.

Dica para luta Hell In a Cell
Para sair de um Hell In a Cell Match, você deverá pular no centro do painel. Para isso, aperte □ enquanto estiver correndo. Se estiver fora, aperte R1 para subir no topo e faça um movimento poderoso para derrubar os adversários.

Dica para luta Table
Quando estiver em um Table Match, aperte ○ para jogar seu oponente sobre a mesa com um Irish Whip. Então aperte ↓ + ○.

Luta em mesas, escadas e cadeiras
Selecione um lutador e entre no evento King of the Ring. Após alguns confrontos, você lutará em mesas, escadas e cadeiras.

Dois lutadores em uma moto
Entre em Create-a-Stable e selecione quatro lutadores. Então escolha a entrada Motorcycle Type 4 e outros dois lutadores. Quando eles entrarem no ringue, dois estarão numa motocicleta.

Roupa de Tish Stratus
Lute como Trish e jogue seu oponente na frente da câmera para ver que a cueca dele é vermelha.

NEED FOR SPEED V: RALLY 2

Todos os carros e troféus

Na tela de progresso do jogo, aperte L1, R1, ←, →, ←, →, ↑, ↓, ↑, ↓, X, X + Select. Se digitar o código corretamente, você vai ouvir um som. Então escolha um quadrado vazio e aperte X para desbloquear o carro e o troféu correspondente.

Aceleração rápida

Digite **LDN** como nome do piloto.

Pulos altos

Digite **_FLY_** como nome do piloto. ***Obs:*** *"_" indica um espaço.*

Pistas extras

Digite um dos códigos abaixo como nome do piloto, comece uma corrida e saia do jogo. Então comece outra corrida, selecione um carro e escolha o modo Time Trial. Depois escolha Corsica e selecione qualquer pista:

CBLC **CBLCA**
CBLCB **CBLCC**
CBLCD

COLIN MCRAE 2.0

As dicas a seguir devem ser executadas na tela Create New Driver Profile:

Destravar todas as pistas

Digite **HELLOCLEVELAND**.

Destravar todos os carros

Digite **ONECAREFULOWNER**.

Destravar carros específicos

Para destravar um carro específico, digite o respectivo código na tela Create New Driver Profile:

Veículo	Senha
Lancer Road Car	**OFFROAD**
Mini Cooper	**JOBINITALY**
Sierra Cosworth	**JIMMYSCAR**
Ford Puma	**COOLESTCAR**

Códigos Cheat

Digite uma das senhas abaixo na tela Cheat Options:

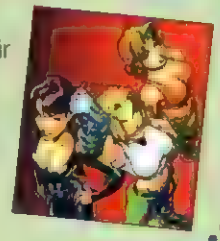
Senha	Efeito
RORRIMSKCART	Pistas espelhadas
NEURALNIGHTMAR	CPU mais inteligente (só no Arcade)
GREATBALLSOF	Atira bolas de fogo (no Arcade, o breque de mão dispara bolas de fogo)
RUBBERTREES	Colisões de borracha*
FRIDAYSCHILD	Nenhum dano*
EASYROLLER	Rodas de Monster Truck*
MOONLANDER	Gravidade baixa*
ROCKETFUEL	Modo Turbo*
PRUNEJUICE	Jogo mais rápido*
HELLO RAZU AND FLEA	Silhueta felina

* Apenas em Time Trial e Single Stage Rally

DANGER GIRL

Destravar seleção de nível e menu Cheat

No menu principal, aperte L1, R2, L2, R1, ○, □, △, △. Então segure L1 + L2 + R1 + R2 para abrir a tela de seleção de nível. Escolha a fase e, durante a partida, pause o jogo para selecionar Cheat Option. Você verá uma lista de trapaças que poderão ser ativadas quando coletar ícones durante o game.



KENGO: MASTER OF BUSHIDO

Jogue como um estudante

Na tela de seleção de personagens, segure L1 + L2 + R1 + R2 e escolha um deles. Diferentes personagens vão resultar em estudantes e dojos variados.

EVIL DEAD: HAIL TO THE KING

Combustível ilimitado para Chainsaw

Na tela principal, digite o código X, X, ○, □, ○, □, △. Se fizer corretamente, você ouvirá Ash dizendo "Hail to the king, baby!".

DICA DO LEITOR

Paulo Augusto Souza faturou o prêmio do mês, um tapete de dança, pela grande dica do jogo Valkyrie Profile

VALKYRIE PROFILE

Encontre novos itens

No primeiro capítulo, já com Arngrim em seu grupo, vá para Artoli e entre na casa dele para conseguir a Dragon Slayer, uma ótima arma contra os dragões. Ainda no primeiro capítulo, volte para Lassen com Benelus em seu grupo. Vá para sua antiga casa e entre no quarto de Asaka para conseguir um amuleto que reduz o dano por envenenamento em 90%.

Paulo Augusto de Oliveira Souza
Nova Friburgo, RJ

DIGIMON WORLD

Consiga bits infinitos

Compre o máximo possível de Med.Recovery e vá para Freezeland. Chegando lá, fale com os três Mjyamon, e um deles lhe dará a opção de trocar os Med.Recovery por S.Def.Disk. Faça a troca, volte para File City e venda os S.Def.Disk por 2.000 bits. Repita a operação quantas vezes quiser.

Agostinho Sistelos
Maceio, AL

MANDE UMA DICA AGENTE E FAZERE UM SUPERPRÊMIO

A melhor dica do leitor vai valer um prêmio todo mês. Na próxima edição, o ganhador levará um presente surpresa. Mande sua dica para a redação da PSM (caixa postal 3342, São Paulo, SP, Cep: 01060-970), com seu nome e endereço completos e o CPF de seu responsável. Ou envie um e-mail para psm@novacultural.com.br

COOL BOARDERS 2001

Modo Cheat
Digite **IGOTITALL** como nome do personagem.

Todas as pistas
Selecione o modo para dois jogadores, comece a partida e saia, escolhendo a opção Quit. Selecione o modo Free Ride, complete a primeira pista e saia do jogo de novo. Volte ao modo para dois jogadores e comece um novo jogo. A opção Next Course estará habilitada para todas as corridas.

Cool Boarders 2 Practice Course
Complete todas as cinco fases básicas do jogo (Mountain Review, Emerald Forest, Urban Striker, Cave Slider e Dancing Devils).

Force Course
Complete todas as cinco fases básicas do jogo em primeiro na lista de recordes.

Jogue como Snowman
Complete o modo Pratice em primeiro da lista de recordes.

Jogue como Gray
Complete o Secret Force Course.

Novas pranchas
Bata todos os recordes de todas as pistas. Assim você conseguirá, ao todo, 18 pranchas novas.

Novas roupas
Acabe o jogo com qualquer personagem, e ele ganhará uma roupa nova.

Super Pipe longo
Quebre vários recordes em Super Pipe.

ANIMORPHS

Escutar as músicas do jogo
Coloque o CD do jogo em um CD Player e toque a segunda faixa.

TEAM BUDDIES

Para executar as dicas a seguir, primeiro pause o jogo. Se fizer corretamente, você escutará um som. ***Obs:*** *todos os truques, com exceção do primeiro e dos dois últimos, só funcionam nas fases que você já detonou.*

Pular level
Segure L1 + L2 + R1 + R2 e aperte ○, □, X, X.

Invencibilidade
Segure L1 + L2 + R1 + R2 e aperte X, △, □, ○.

Munição infinita
Segure L1 + L2 + R1 + R2 e aperte ○, □, △, X.

Recarregar a energia do time
Segure L1 + L2 + R1 + R2 e aperte △, △, X, X.

Recarregar a munição do time
Segure L1 + L2 + R1 + R2 e aperte X, X, △, △.

Primeira arma especial
Segure L1 + L2 + R1 + R2 e aperte △, X, X, X.

Segunda arma especial
Segure L1 + L2 + R1 + R2 e aperte X, X, X, △.

Heavy Weapon
Segure L1 + L2 + R1 + R2 e aperte △, X, □, □.

Jetpack
Segure L1 + L2 + R1 + R2 e aperte □, □, △, △.

Rocket Boots
Segure L1 + L2 + R1 + R2 e aperte △, □, □, △.

Gun Build fácil
Segure L1 + L2 + R1 + R2 e aperte ○, ○, X, X.

Buddy Build fácil
Segure L1 + L2 + R1 + R2 e aperte ○, ○, X, ○.

Todas as caixas com level maior
Segure L1 + L2 + R1 + R2 e aperte ○, X, X, ○.

Shape Building instantâneo
Segure L1 + L2 + R1 + R2 e aperte □, □, ○, ○.

Base indestrutível
Segure L1 + L2 + R1 + R2 e aperte X, △, △, X.

Animais não atacam
Segure L1 + L2 + R1 + R2 e aperte ○, □, □, ○.

Pé grande
Segure L1 + L2 + R1 + R2 e aperte △, □, □, X.

Armas grandes
Segure L1 + L2 + R1 + R2 e aperte △, ○, ○, △.

Destravar todas as fases e todos os mundos
Segure L1 + L2 + R1 + R2 e aperte △, ○, □, □.

THE BOUNCER

Personagens extras
Complete o modo Story para habilitar os personagens extras. ***Obs:*** *cada vez que acabar o jogo, novos personagens vão aparecer.*

Cena de filme escondida
Complete o modo Story com Sion.

Novas roupas
Na tela de seleção de personagens, segure L1, L2 ou R2 e escolha com quem você deseja jogar. O personagem estará com uma nova roupa. ***Obs:*** *esse código não funciona no modo Story.*

SIM THEME PARK

Não pegar dinheiro do banco

Quando estiver no parque, aperte ←, ↓, X, ○ oito vezes e aperte Start. Se digitou corretamente, você vai escutar um som.

Gold Tickets extras

Quando estiver no parque, aperte ↑, ↓, ←, →, ○, →, ←, ↓, ↑, ○. Repita essa seqüência quatro vezes e aperte Start. Se digitou corretamente, você vai escutar um som.

Pegar tudo

Quando estiver no parque, aperte ↑, ↓, ↑, ↓, ←, ↑, ↓, ↑, ↓, →. Repita essa seqüência oito vezes e aperte Start.

BOMBERMAN WORLD

Bonus Versus level

Digite **5656** como password.

Bonus Battle level

Digite **4989** como password.

Modo Battle Royal

Digite **1616** como password.

Modo Maniac

Digite **4622** como password.

Password das fases

Level	Password	Level	Password
1-1	**8010**	3-3	**3009**
1-2	**1180**	3-4	**6502**
1-3	**8086**	3-5	**6809**
1-4	**2919**	4-1	**0627**
1-5	**1021**	4-2	**8808**
2-1	**0127**	4-3	**3674**
2-2	**1220**	4-4	**4891**
2-3	**1018**	4-5	**0605**
2-4	**0804**	5-1	**0730**
2-5	**0714**	5-2	**2151**
3-1	**1027**	5-3	**3562**
3-2	**2413**	5-4	**3812**
		5-5	**2203**

CAPCOM GENERATION VOLUME 1

Armas especiais (1943)

Segure os botões correspondentes antes de a fase começar para habilitar uma arma especial:

Level	Código
1	↑
2	Botão que usa a arma 1
3	↗ + botão que usa a arma 1 + botão que usa a arma 2
4	↘ + botão que usa a arma 2
5	Botão que usa a arma 1
6	←
7	↖
8	← + botão que usa a arma 1 + botão que usa a arma 2
9	↘ + botão que usa a arma 1 + botão que usa a arma 2
10	↗ + botão que usa a arma 2
11	↖
12	→ + botão que usa a arma 1 + botão que usa a arma 2
13	↑
14	↖ + botão que usa a arma 1 + botão que usa a arma 2
15	↙ + botão que usa a arma 1
16	→ + botão que usa a arma 1

Modo Sound Remix

Vença uma das fases indicadas na tabela abaixo para habilitar o Sound Remix no menu Option:

Game	Level
1942	16
1943	8
1943 Dash	5

RESIDENT EVIL: GUN SURVIVOR

Rocket Launcher

Acabe o jogo com o ranking S na dificuldade normal e salve-o quando for perguntado. Então dê um load no arquivo gravado e comece uma nova partida com a Rocket Laucher. Assim você também conseguirá munição infinita.

CAPCOM GENERATION VOLUME 2

Level Select (Super Ghouls 'n' Ghosts)

Na tela de Options, deixe o cursor na opção Backup. Segure L1 + Start no controle 2 e Start no controle 1.

BUST A MOVE 2

Habilitar Chi-Chi e Sally

Acabe o jogo com Capoera, em qualquer modo de jogo.

Habilitar Columbo

Acabe o jogo com Shorty.

Habilitar Hustle Kong, Michael Doi e McLoad

Para habilitar os três, acabe o jogo com todos os personagens. Ou então acabe o jogo no modo normal com Columbo ou Kelly para conseguir Kong; com Hiro ou Sushi Boy para conseguir Michael Doi; e com Comet para conseguir McLoad.

Habilitar Pander

Acabe o jogo com Robo-Z no modo Mix. Ou então acabe o jogo com Robo-Z Gold no modo normal.

Habilitar Robo-Z Gold

Acabe o jogo com Tsutomu, Kelly ou Kitty-N.

Habilitar Sushi Boy

Acabe o jogo no modo normal usando Bi-O ou Hiro.

JACKIE CHAN'S STUNTMASTER

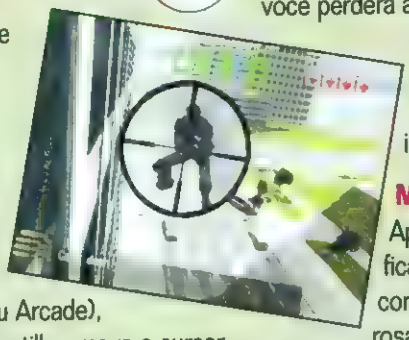
Todas as fases

Na tela de Press Start, digite L2, □, △, ○, X, R2, R2. Se fizer corretamente, você vai escutar um som. Então entre no jogo apertando Start. Depois do filme de introdução, entre na área principal, e você poderá ter acesso a diversas fases de Jackie Chan's Stuntmaster.

SILENT SCOPE

Desafio Expert

Esse truque remove da tela as flechas indicativas e os anéis de mira, tornando a partida muito mais difícil. Enquanto você seleciona o modo de jogo (Training ou Arcade), aperte e segure o gatilho, mova o cursor para a opção de sua preferência e aperte Start quatro vezes. Se fizer corretamente, você ouvirá um segundo tiro.



Desafio Night Vision

Esse truque troca o dia pela noite na partida, e você terá de utilizar a Night Vision do rifle para ver os bandidos. Enquanto seleciona o modo de jogo (Training ou Arcade), aperte e segure o gatilho, mova o cursor para a opção de sua preferência e aperte Start cinco vezes. Se fizer corretamente, você ouvirá um segundo tiro.

Trocar cinco segundos por vida extra

Durante o jogo, pressione o botão Start e depois △, X, →, ←, →, ←, ○, X, →, ←, →, ←, ↓, ↓, ↑, ↑.

Trocar vida por cinco segundos extras

Durante o jogo, pressione o botão Start e depois ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, X, ○.

Os truques a seguir devem ser executados na tela de seleção de modo:

Modo Hidden (Escondido)

Aperte →, ↓, →, □, ↑, □, □, △, ↓, →, ↓, →, □, △.

Modo Night

Aperte ↑, ←, ↓, →, ↑, □, △.

Sem anéis de mira

Aperte →, →, →, □.

Desligar mira do inimigo

Aperte →, →, →, →, ←, ↓, ↑, → para que as flechas vermelhas indicadoras desapareçam.

Sem modo Scope

Aperte →, ↓, →, □, →, ↓, →, □. Assim você perderá a mira telescópica e terá de se virar apenas com o círculo vermelho. E não será possível ampliar as imagens.

Modo Romantic

Aperte ←, →, →, □, △. A mira ficará parecida com um coração, e a tela terá um tom rosado.

Modo Ultra-Rápido

Aperte ↓, △, ↑, □, △, ↓, →, ↓, →, □, △.

Modo Mirror

Aperte ←, ←, →, □, ↓, ↓, ↑, △, ↑, →, ↓, ↑, ←, ↓, □. As fases ficarão com a imagem invertida na tela.

007 RACING

Abrir Aston Martin Vantage no modo Two-Player

Na tela de apresentação, aperte L1, R1, △, ○ e X. Se digitar o código corretamente, você ouvirá uma risada.

Pedestres mais altos

Digite **LEMKE** como nome no modo Mission.

Pre-Mission Replay

Termine a Pre-Mission na dificuldade Agent em menos de um minuto e 30 segundos. Assim você verá o Pre-Mission Replay em vez de uma FMV.

Pistas escorregadias

Termine a missão Gimme A Brake na dificuldade 00 Agent e derrube todos os 11 hidrantes.

Desligar o radar no modo Two-Player

Termine a missão Ambush com pelo menos 85% de vida na dificuldade Agent.

Abrir todas as missões em 00 Agent

Termine o nível Highway Hazard na dificuldade 00 Agent sem atingir nenhum carro.

MIKE TYSON BOXING

Cheats

Selecione o modo World, escolha um boxeador e renomeie-o com um dos nomes abaixo para ativar a respectiva trapaça. Depois de digitar o código, coloque o cursor sobre o botão Enter e pressione △:

Código	Resultado
CLUBFUD	Abre Jimmy Flex e Disco Stadium
OLD MAN	Abre John L. Sullivan e Docks Stadium
OUCH	A cabeça do lutador crescerá quando levar porrada
HURTS	A cabeça do lutador girará quando acertá-la
NECK	A cabeça do lutador esticará quando acertá-la
GONE	Abre o lutador invisível
BINGY	Boxeadores com cabecinhas
BONGY	Lutadores com cabeções
STUPID	Pés e mãos grandes
NORMAL	Desativa todos os códigos

BLADE

Os códigos a seguir devem ser executados no menu principal. Então aperte Start durante a partida e selecione a opção desejada no menu Cheat.

Modo Cheat

Segure L1 e aperte X, X, X, X, X, R1, R2, R2, R1.

Vidas infinitas

Aperte ←, ←, ←, →, L2, L1, R2, R1.

Munição infinita

Aperte ↓, →, ↑, ←, L2, L1, R2, R1.

Todos os itens

Aperte →, ←, ↑, ↓, L2, L2, R2, R2.

UNREAL TOURNAMENT

Mutator com cabeção

No menu principal, aperte ←, →, ←, →, ←, →, ○, ○, ○, entre na opção Multiplayer e selecione o número de jogadores humanos que deseja. Na tela de seleção de fases, ilumine a opção Mutators e aperte X. Escolha depois a opção Big Head, aperte → e X e então inicie o jogo.

Munição no máximo

Durante o jogo, aperte Start e depois ←, →, ○, ○, ○, →, ←. Depois do último botão da seqüência, você voltará para o jogo com munição total.

Modo God

Durante o jogo, aperte Start e depois ←, →, ○, ○, ○, →, ←. Você voltará para o jogo imune a tudo e todos.

Mutator quase invisível

No menu principal, aperte □, □, ○, ○, □, □, ○, ○, entre na opção Multiplayer e selecione o número de jogadores humanos que deseja. Na tela de seleção de fases, ilumine a opção Mutators e aperte X. Escolha depois a opção Stealth, aperte → e X e então inicie o jogo.

Conectando até quatro consoles

Para conectar três ou quatro consoles, você terá de providenciar um cabo iLink. Depois siga as instruções a seguir:

1 - Compre um hub de quatro saídas (você pode encontrá-lo em lojas especializadas em computadores);
2 - Ache três colegas com outros três cabos iLink e consoles;
3 - Ligue tudo utilizando o cabo iLink e o hub de rede;
4 - Inicie uma partida multiplayer com dois jogadores;
5 - Aperte Start para pausar o jogo e digite ←, ○, ←, →, □, →;
6 - Na tela aparecerá a mensagem "Waiting for other players";
7 - Os outros jogadores terão de apertar o botão Start para entrar na partida.

Fatboy

Para destravar o Mutator que torna você mais gordo cada vez que elimina um adversário (e mais magro sempre que é eliminado), pressione ○, ○, ○, ↑, ↓, ↓, ↑, ○, ○, ○. O Mutator, chamado Fatboy, ficará disponível no modo Multiplayer.

Quatro jogadores sem o multi-tap

Consiga um teclado com saída USB e um mouse, e configure os controles para que esses dois acessórios fiquem nas posições do terceiro e quarto jogadores.

Avançar level

Enquanto estiver jogando, aperte Start e ↑, ↓, ←, →, →, ←, ○.

Destravar todas as fases

Para executar esse truque, você tem de jogar e criar um save. A partir do menu principal, selecione Resume Game e, na próxima tela, ilumine seu save e aperte ↑, ↓, ↓, ↑ ←, ↑, →, ↓. Se fizer direito, você mudará automaticamente para a tela de seleção de fases, e todas as opções estarão destravadas.

MEDAL OF HONOR UNDERGROUND

Modo Cheat

Digite **ENTREZVOUS** como código. Se fizer corretamente, a tela piscará em verde. Então volte à tela de entrada de senhas e digite **PORTECLEFS**. Todas as missões, os personagens multiplayers e os segredos do jogo serão destravados.

CRASH BASH

Demo de Spyro: Year of the Dragon

Na tela Sony Computer Entertainment America Presents, segure L1 + R1 + □ e aperte Start.

MICRO MANIACS RACING

Cheats em Secret Options

No menu principal, selecione Options e depois Secret Options. Então segure o botão Select enquanto digita um dos códigos abaixo para conseguir o respectivo resultado:

Resultado	Código
Todas as pistas	△, ○, ○, △, ↓, ↑, ↑, ↓
Power-ups infinitos	○, X, △, □, X, ←, X, □, □, ○, ←, ○, ↑, △
Caras durões	□, X, R1, ○, ↑, □, ↓, ↑, ↓, X, □
Modo Tanks (use L1, L2 ou R2 pra disparar armas)	↓, ↑, □, △, ○, △, →, △
Efeito borrão	△, ○, →, △, ↑, →, ○, ↑, □
IA lenta	↑, ←, △, →, △, ○, △, □, ↑, △, ←
IA altíssima	○, ↑, △, ○, ←, △, □, □, X, ↓

007 THE WORLD IS NOT ENOUGH

Invencibilidade

Termine o level Meltdown na dificuldade 007 com o melhor tempo.

Todas as armas

Termine o level Turncoat na dificuldade 007 com o melhor tempo.

Munição infinita

Termine o level Fallen Angel na dificuldade 007 com a pontuação mais alta.

Armas poderosas

Termine o level Flashpoint na dificuldade Agent ou 007 com a pontuação mais alta.

Criminosos poderosos

Termine o level Russian Roulette na dificuldade Agent ou 007 com o melhor tempo.

Bond silencioso

Termine o level Villa na dificuldade Agent ou 007 com a pontuação mais alta.

THE LEGEND OF DRAGOON

(versão 3.2)

Destravar a proteção contra Mod Chip (versão 1)
D01BF6F4 023A
801BF6F6 1000
D00FC08C 023A
800FC08E 1000

Destravar a proteção contra Mod Chip (versão 2)
D01BF664 FF52
801BF66E 1000
D00FBFFC FF52
800FC006 1000

Gold infinito	800BAC5C FFFF

Max Star Dust (substitua ?? pelos números)
300BAC60 00??
14 - Disc 1
23 - Disc 2
2E - Disc 3
32 - Disc 4

Itens infinitos (todos os Slots)	80023346 2400
	8002336E 2400
	80023372 2400
Salvar o jogo em qualquer lugar	8005A368 0001
Todos os itens Dragoon Spirits	300BAD64 00FF

Todas as mercadorias (exceto as temporárias)
800BAD64 FFFF
800BAD66 FFFF
300BAD68 001F

Todas as mercadorias (Slots 1-8)	300BAD64 00FF
Todas as mercadorias (Slots 9-16)	300BAD65 00FF
Todas as mercadorias (Slots 17-24)	300BAD66 00FF
Todas as mercadorias (Slots 25-32)	300BAD67 00FF
Todas as mercadorias (Slots 33-40)	300BAD68 00FF
Todas as mercadorias (Slots 41-48)	300BAD69 00FF
Todas as mercadorias (Slots 49-56)	300BAD6A 00FF
Todas as mercadorias (Slots 57-64)	300BAD6B 001F
Tempo em 00:00:00	800BAC68 0000
	800BAC6A 0000
Sem batalhas randômicas	800C6AE8 0000

HP infinito

D00CCDEC 1021	800CCDE0 0002
D00CCDEC 1021	800CCDE2 2401
D00CCDEC 1021	800CCDE4 0005
D00CCDEC 1021	800CCDE6 1027
D00CCDEC 1021	800CCDEE 2400
MP infinito D00F5484 000C	800F5486 2400
SP infinito D00F45D4 000A	80F45D6 2400
D00F45E4 000A	800F45E6 2400

Matar qualquer inimigo com apenas um golpe

D00CCDEC 1021	800CCDE0 0002
D00CCDEC 1021	800CCDE2 2401
D00CCDEC 1021	800CCDE4 0005
D00CCDEC 1021	800CCDE6 1027
D00CCDEC 1021	800CCDEE 2400
D00CCDF8 0004	800CCDFA A440

TALES OF DESTINY

(versão 3.2)

Gald infinito
801CE76C 967F 801CE76E 0098

Food infinita	801CE770 FFFF

Tempo sempre em 0:00
801CE774 0000 801CE776 0000

Sem batalhas	801CE778 0000
Lens infinitas	801CE77C 967F
	801CE77E 0098
Ganhar um monte de Lens e Exp	801F21D0 FFFF
	801F21D4 FFFF
	801F1B6C FFFF
Sem batalhas randômicas	801CE982 00FF

Todos os itens (GS 2.2 original ou superior)

301CE781 0001	301CE948 0001
5000E202 0000	801CE782 0101
Menu Debug	801B3B28 0004
Destravar ilustrações de Lilith Aileron's	301CE70D 000A

METAL GEAR SOLID INTEGRAL

(versão 3.2)

Destravar a proteção contra Mod Chip
D00C3AB6 1040 800C3AB6 1000
D00C492A 1040 800C492A 1000

Destravar a proteção contra Mod Chip (VR Disc)

	D00C209A 1040	800C209A 1000
Energia infinita	800B4DAE 0600	800B4DB0 0600
Ar infinito	D00AB950 0008	800ABA34 03E7
Radar sempre funcionando		800ABA00 0000
Modo Ghost	D00B4DB8 0000	800ABA10 0000
Cigs		800B4DE2 0001
Scope		800B4DE4 0001
C.Box A		800B4DE6 0001
C.Box B		800B4DE8 0001
C.Box C		800B4DEA 0001
N.V.G.		800B4DEC 0001
Therm.G		800B4DEE 0001
Gas Mask		800B4DF0 0001
B.Armor		800B4DF2 0001
Ketchup		800B4DF4 0001
Stealth		800B4DF6 0001
Bandana		800B4DF8 0001
Camera		800B4DFA 0001
Key Card 7		800B4E04 0007
Mine Detector		800B4E08 0001
Mo Disc		800B4E0A 0001
Rope		800B4E0C 0001
Scarf		800B4E0E 0001
Socom Pistol		800B4DBA 03E7
		800B4DCE 03E7

Famas	800B4DBC 03E7 800B4DD0 03E7
Grenades	800B4DBE 03E7 800B4DD2 03E7
Nikita	800B4DC0 03E7 800B4DD4 03E7
Stinger	800B4DC2 03E7 800B4DD6 03E7
Claymore Mines	800B4DC4 03E7 800B4DD8 03E7
C4	800B4DC6 03E7 800B4DDA 03E7
Stun Grenades	800B4DC8 03E7 800B4DDC 03E7
Chaff Grenades	800B4DCA 03E7 800B4DDE 03E7
Sniper Rifle (Psg1)	800B4DCC 03E7 800B4DE0 03E7
99 Rations	800B4DFC 0063 800B4E12 0063
99 Medicine	800B4DFE 0063 800B4E14 0063
99 Diazepam	800B4E00 0063 800B4E16 0063
Recarregar automaticamente a arma	800AB9EC 001E 800ABA04 001E

Vr Training Disc

Energia infinita	800B2A0E 0600 800B2A10 0600
Radar sempre funcionando	800A9660 0000
Stealth	800B2A56 0001
Banana	800B2A58 0001
Camera	800B2A5A 0001
Munição infinita para a Socom	800B2A1A 0064
Munição infinita para a Famas	800B2A1C 0064
Grenades infinitas	800B2A1E 0064
Mapa sempre à mostra	800A9660 0000

Modo Sneaking completo	
800E1050 FFFF	800E1068 FFFF
800E1080 FFFF	800E1098 FFFF

Modo Weapon completo	
800E1052 FFFF	800E1054 FFFF
800E1056 FFFF	800E1058 FFFF
800E105A FFFF	800E106A FFFF
800E106C FFFF	800E106E FFFF
800E1070 FFFF	800E1072 FFFF

Modo Advanced completo	
800E1082 FFFF	800E1084 FFFF
800E1086 FFFF	800E1088 FFFF
800E108A FFFF	800E109A FFFF
800E109C FFFF	800E109E FFFF
800E10A0 FFFF	800E10A2 FFFF

Modo Special completo	
800E10BC FFFF	800E10D4 FFFF
300E10ED 00FF	300E10EE 00FF
800E1122 FFFF	300E1124 00FF
300E114F 00FF	300E1150 0001
800E11CE FFFF	300E1181 00FF

Usar sempre o Stealth	800B2A16 000A
Todas as armas B0140002 000000000	800B2A1A 0063

Bombas infinitas	
D00654FA 2631	800654F8 0000
D0065522 2631	80065520 0000
D00642BC 1821	800642BE 0060
D00651BE 2631	800651BC 0000

Diazepam infinito D003C5B8 1021	8003C5BA 0040

Sem limite de tempo	
D00D6A82 2442	800D6A80 0000
D00D6A8A 2442	800D6A88 0000
D00D8372 2442	800D8370 0000
D00D9E6E 2442	800D9E6C 0000
D00D7EC6 2442	800D7EC4 0000
D00D8B46 2442	800D8B44 0000
D00D95CA 2442	800D95C8 0000
D00DAF92 2442	800DAF90 0000
D00DBE7A 2442	800DBE78 0000
D00D9C4E 2442	800D9C4C 0000
D00D9FEE 2400	800D9FEC 0000
D00DBEF2 2442	800DBEF0 0000
D00D61E6 2442	800D61E4 0000

Atravessar paredes	
80025D10 9774	80025D12 0800
800AB6E4 4F4A	800AB6E6 454B
	300AB6E8 0052

COMO USAR OS CÓDIGOS

1 - Verifique se a chave do seu Gameshark está para cima.

2 - Entre no menu "Select Cheat Codes" usando o botão ○.

3 - Escolha a opção "New Game" e coloque o nome do jogo.

4 - Escolha a opção "New Code".

5 - Escreva o nome do código (ex.: vidas infinitas).

6 - Aperte o botão X e, em seguida, digite os números do código na linha pontilhada. Se o código possui várias linhas de números, após digitar uma linha, confirme-a apertando ○. Caso tenha digitado um número errado, utilize R1 ou L1 para ter acesso a ele e reescrevê-lo. Caso queira apagar uma linha inteira de números, aperte △ sobre a linha desejada ≡ confirme a operação.

7 - Após digitar os números, aperte X e confirme ≡ gravação do código.

8 - Aperte X duas vezes para voltar ao menu principal.

9 - Então escolha a opção "Start Game with Code".

PlayStation MAGAZINE

Na próxima edição, confira os detalhes de Fear Effect 2: Retro Helix, um dos jogos mais esperados do PlayStation

NÚMEROS ATRASADOS

NÃO PERCA NENHUMA EDIÇÃO ATRASADA DA PLAYSTATION MAGAZINE

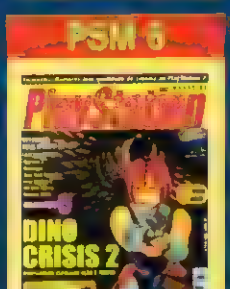
Peça os exemplares pelo telefone (0xx11) 3038-1438 ou pelo fax (0xx11) 3038-1415 ou escreva para a Central de Atendimento - rua Butantã, 500, 3° andar, Pinheiros, SP, CEP: 05424-000

PSM 9

PSM 8

PSM 7

PSM 6



PSM 5

PSM 4

DETONADOS

PSM 9 - Mega Man X5 e Driver 2
PSM 8 - Digimon World 2 e Alien Resurrection
PSM 7 - Tony Hawk's Pro Skater 2 e Parasite Eve II
PSM 6 - Spider-Man e Wild Arms 2 (2° CD)
PSM 5 - Digimon World e Vagrant Story
PSM 4 - Mortal Kombat Special Forces e Wild Arms 2 (1° CD)
PSM 3 - Chrono Cross e Galerians
PSM 2 - Fear Effect e Grandia
PSM 1 - Tomb Raider IV e Parasite Eve II
Especial 22 - Crash Team Racing e Silent Hill
Especial 20 - Soul Reaver e Final Fantasy VIII americano
Especial 18 - Dino Crisis e Metal Gear Solid Integral
Especial 17 - Xenogears e Breath of Fire III
Especial 15 - Syphon Filter e Parasite Eve

NOVA CULTURAL

Fundador
VICTOR CIVITA (1907-1990)

Diretor-Superintendente: Francesco Civita
Diretor Financeiro: Shozi Ikeda

PlayStation

ANO 2 - Nº 10 - FEVEREIRO DE 2001

REDAÇÃO
Editor & Publisher: Rubem Barros
Editora Assistente: Adriana Lopes
Redatora: Mariana Pereira
Chefe de Arte: Karen Colosso
Assistente de Arte: Mônica Maldonado
Assistente Editorial: André Oka
Colaboradores: Philip Mangione, Elton Koji Kita, Daniel Mangione, Caio Magnu Martins **(jogos)**, André Bicudo Larrubia **(texto)**

COMERCIAL
Gerente de Produto: Graziela Vital Rosa

PUBLICIDADE
Gerente: Rozana Rocque
Marketing Publicitário: Maria Izabel Vieira
Executiva de Negócios: Mônica Sternberg

ASSINATURAS
Assistente: Milton Siqueira Branco Filho

PROMOÇÃO
Assistente: Sonia Sassi

PRODUÇÃO GRÁFICA:
Coordenador: Carlos Adriano Vianini

PLAYSTATION MAGAZINE (ISSN 1517-6509) é uma publicação mensal da EDITORA NOVA CULTURAL LTDA.
Fotolitos: Cybergraph, Lincyr e Tarfc. Impressa na Globo Cochrane Gráfica - Vinhedo.
Distribuída com exclusividade no Brasil pela DINAP S/A

IVC ANER

Estamos à sua disposição!

Para assinar:

Tel.: (0xx11) 3038-1414

• **Internet:** para fazer novas assinaturas ou esclarecer dúvidas:
e-mail – *atendimento@teletarget.com.br* **site –** *www.gamepower.com.br*

Central de atendimento ao assinante

Serviços para o assinante (dúvidas, mudança de endereço e outros):
A/C do Departamento de Assinaturas. Rua Butantã, 500 - 3° andar - Pinheiros - São Paulo - SP,
Tel. (0xx11) 3038-1414 - CEP 05424-000, de 2ª a 6ª feira, das 8h às 20h, ou use o fax (0xx11) 3038-1418.

A Nova Cultural garante aos assinantes desta publicação a restituição em reais de parte do preço já pago, correspondente aos exemplares não entregues, devidamente corrigido monetariamente, em caso de descontinuação da publicação. Ao fazer sua assinatura, exija a credencial do vendedor e pague sempre com cheque nominal mediante recebimento da primeira via de nosso pedido de venda.

Para falar com a Redação:

• envie uma carta para Rua Paes Leme, 524 - 10° andar - Pinheiros - CEP 05424-010 - São Paulo - SP
• envie um fax para (0xx11) 3815-2169 • envie um e-mail para *psm@novacultural.com.br*
• telefone para (0xx11) 3039-0863
Todas as correspondências deverão conter nome, endereço e telefone do remetente

Números Atrasados:

Seis últimas edições recolhidas, mediante disponibilidade de estoque, ao preço da última edição em banca, mais despesas de postagem. Peça ao seu jornaleiro ou por intermédio de nossa Central de Atendimento pelo telefone (0xx11) 3038-1438, fax (0xx11) 3038-1415 ou e-mail *atendimento@teletarget.com.br*. O pagamento poderá ser feito com cheque nominal ou cartões Visa, Credicard, Sollo e American Express. Veja ao lado.

Publicidade:

Para obter informações sobre como anunciar, ligue para (11) 3039-0850/ 3039-0939/ 3039-0940, PABX: 3039-0900.
Representantes no Brasil:
Curitiba (PR) – GRP - Helenara Rocha de Andrade, r. João Negrão, 731, 18° andar, sl. 1808, CEP 80010-200, tel. (41) 233-3702/ 224-6313, fax (41)233-3702, e-mail: *grp@onda.com.br*; **Florianópolis (SC)** – MC Comunicação - Geraldo Nilson de Azevedo, r. Jerônimo Coelho, 280, 6° andar, sl. 602, CEP 88010-030, tel. (48)223-3968, e-mail: *publicidade@editoramc.com.br*; **Brasília (DF)** – JCZ Comunicações - Ulisses Carlos B. Cava e Rodrigo Jansen Mello, Centro Empresarial, SRTVS - Q 71, bloco C, ■ 33, CEP 70340-907, tel. (61) 314-1541/322-2034, e-mail: *jcz@tba.com.br*; **Rio de Janeiro (RJ)** – Sólida - Conceitual Ltda – Márcia Alvaredo e Hayla Carvalho, Av. Olegário Maciel, 519, GR 210, Barra da Tijuca, CEP 22621-200, tel. (21) 491-1350, e-mail: *solidarj@uol.com.br*; **Rio Grande do Sul (RS)** – Prospectare - Vera Denize de Lima, r. Ernesto da Fontoura, 920, CEP 94415-230, Viamão, tel. (51) 485-3644, e-mail: *denizelima@zaz.com.br*

MR GAMES

Vendas de Cartuchos e CD´S, Consoles e Acessorios

Despachamos para todo Brasil

Nintendo 64

Game Boy Color

Dreamcast

Playstation 1/Ps One

Playstation 2

Cards Pokemon

Assitência Técnica

Cadastre sua Locadora e Revenda
Preços e condições Especiais

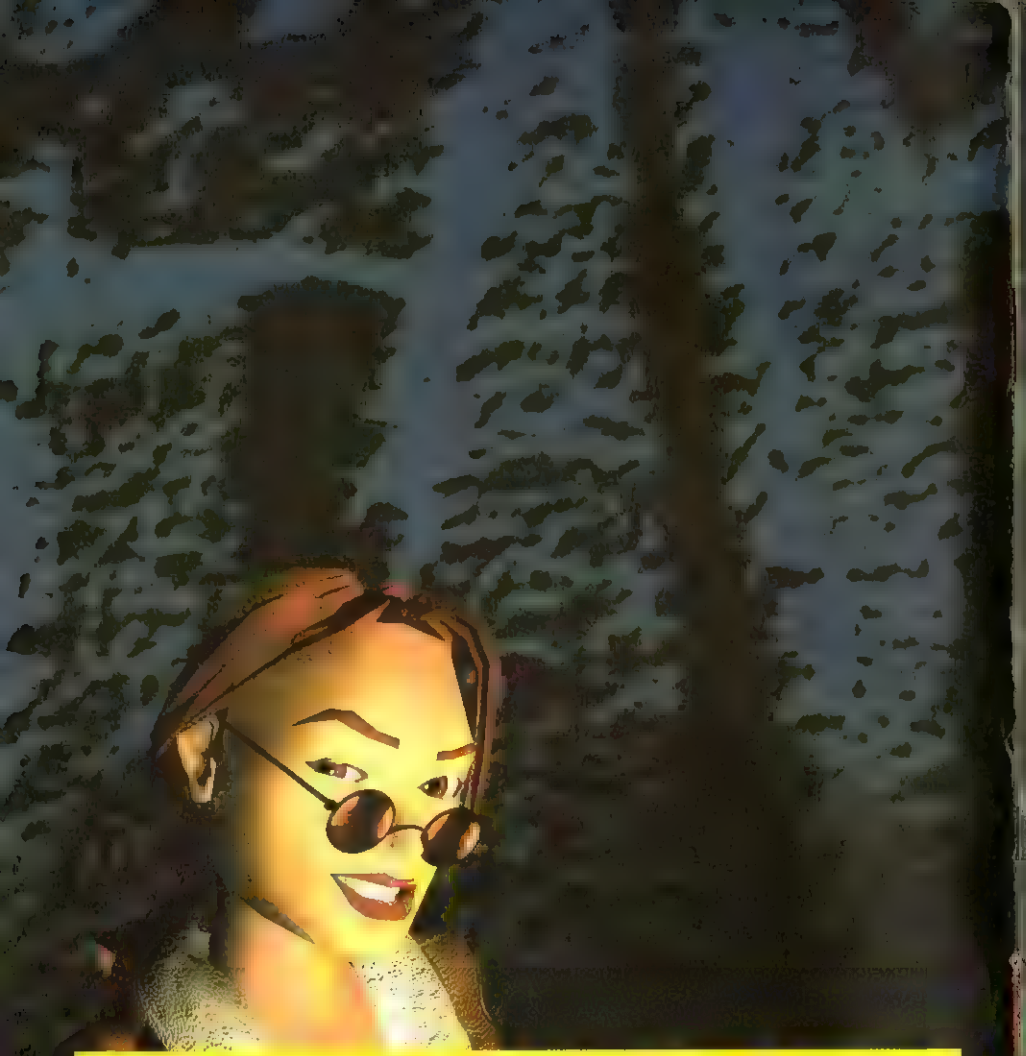
Tel/Fax: (015) 221-8102**

Visite nossa loja Virtual

www.mrgames.com.br

Rua: Visconde de Cairú, 608 Jd. Martha - Sorocaba - SP

Nestlé
São Luiz
Com Leite
Galak
NOVO BISCOITO GALAK.
RECHEADO COM TUDO QUE
VOCÊ MAIS GOSTA.



PlayStation MAGAZINE

O melhor do Playstation você encontra aqui

www.gamepower.com.br

PlayStation

TOTAL TOMB RAIDER

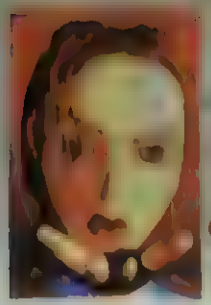
Guia completo da série de maior sucesso no mundo dos games!

NOVA CULTURAL

- Tomb Raider III — DETONADO
- Tomb Raider Chronicles — DETONADO
- A história completa da série
- Angelina Jolie: Lara Croft vai às telas
- Dicas de todos os jogos da série

Parte integrante da revista PlayStation Magazine nº 61 e não pode ser vendido separadamente.

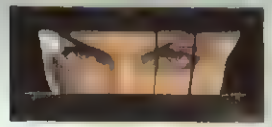
Sumário



Cronologia Pg. 3

Pg. 14

Pg. 36



O Filme Pg. 10

Dicas Pg. 60

Na época dos brutamontes que só sabiam atirar, surge uma mulher sensual, inteligente e dura na queda: Lara Croft!

Os videogames da geração 32 bits haviam acabado de sair do papel quando o mundo conheceu *Tomb Raider* e Lara Croft. Não é preciso dizer que foi um sucesso! Mas poderia não ter sido nada disso. A idéia original nasceu em 1993 (três anos antes da estréia, em 96), ainda nos kits de desenvolvimento do Saturn. A personagem principal era uma espécie de Rambo com tranças, uma heroína sanguinária e psicótica, sem muito cérebro e cheia de armas. "Em 93, não pensávamos em uma versão feminina de Indiana Jones", diz Toby Guard, um dos criadores de *Tomb Raider*.

Na época, a idéia de um jogo com uma personagem feminina e sedutora era no mínimo arriscada, frente ao sucesso de títulos como

Doom, *Quake* e *Duke Nukem*. Por pura intuição, a Core e a Eidos apostaram em Lara: capricharam nas curvas, na personalidade (uma mistura de James Bond e Indiana Jones) e nas armas – a única semelhança entre Lara e os brutamontes dos antigos jogos de ação e aventura. A aposta valeu! O sucesso da personagem superou as previsões mais otimistas, dando a Lara Croft, em pouco

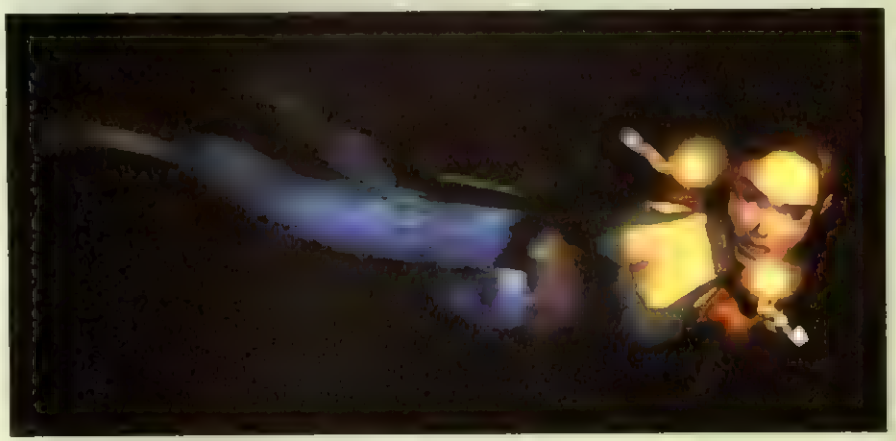
tempo, o status de Primeira Dama dos Games. Logo que a Eidos passou a divulgar o game, ainda no desenvolvimento, os primeiros artigos na imprensa começaram a surgir, fazendo com que a empresa reconhecesse o verdadeiro potencial do produto Lara Croft. Como toda personalidade famosa, Lara foi perseguida de perto pelos paparazzi, que publicavam em revistas, jornais e em sites as histórias ■ fotos da heroína. Para a nossa sorte, a gata não tentou fugir pelo túnel com o namorado, que, também para a nossa sorte, não existe. Segundo a Bíblia, Lara Croft é solteira. Isso mesmo! A Core, bombardeada pelas reportagens espontâneas sobre a musa, sentiu-se na obrigação de pôr um limite nas informações publicadas pela imprensa e produziu um livro, a tal Bíblia, que traz todos os detalhes sobre a moça: história, idade, local de nascimento e até ■ peso (que indelicadeza!). Chegou então a vez de a própria Core tirar proveito da imagem de Lara (eu disse imagem!). Nos games seguintes, a heroína já apareceu com traços mais refinados e decotes mais ousados, garantindo o sucesso das novas versões.

Beleza e tecnologia de ponta

Mas e os jogos? Sim, *Tomb Raider* é mais que Lara Croft. Até seu lançamento, não existia essa fina mistura de RPG e ação: era atirar ou pensar! O jogo da Eidos abriu caminho para os novos games de ação – como *Resident Evil*, lançado pouco depois. Para produzir esse tipo de jogo, era preciso investir em tecnologia diferenciada. A Core, para resolver o problema, desenvolveu uma ferramenta de produção própria, exclusiva para *Tomb Raider*. A ferramenta gerou, na época, a melhor tecnologia 3D para PC. As ações dos inimigos, resultado de um novo sistema de inteligência artificial, eram

Tomb Raider

Já na primeira versão, Tomb Raider lembra muito as histórias de Indiana Jones, seja pelos cenários, pelos enigmas ou pelo modelito de Lara. A própria produtora usou tal semelhança como estratégia de marketing, chamando a moça de Indiana Jane. Em Tomb Raider, Jacqueline Natla, chefe de uma corporação internacional, encarrega Lara de encontrar um artefato, o Scion, que está dividido em três partes. A heroína ignora os interesses ambiciosos de Jacqueline por esse artefato ■ topa enfrentar aventuras em tumbas do Peru e do Egito, no Império Romano e na Cidade Perdida de Atlantis. Quando a ação tem início, o jogador precisa encarar fases muito longas, atirar mais que ■ Schwarzenegger, recolher muitos itens, munições ■ armas, além de saltar, escalar, surpreendentes. E os movimentos de Lara eram bem naturais e, o principal, muito variados. Como se já não fosse boa ■ bastante para o desenvolvimento, a tal ferramenta acabou se tornando uma arma no marketing do jogo. Ter um sistema próprio de produção permitiu à Core e à Eidos programar um calendário de lançamentos sem interferência. Com isso, os jogadores tiveram sempre dois jogos, pelo menos, por ano. E pouquíssimo tempo longe de Lara Croft!



mergulhar, nadar... Os movimentos que Lara executa são precisos, e não é necessário apertar milhares de teclas para isso. As surpresas do game fascinaram os jogadores. Quantos deles teriam imaginado enfrentar um tiranossauro com uma metralhadora? Os detalhes em cada cenário só deixavam de ter a atenção do jogador quando a ação se tornava intensa. A originalidade dos enigmas fechou o pacote *Tomb Raider*. Tinha tudo para dar certo, e as seqüências foram inevitáveis.

Tomb Raider Gold

Quatro novas fases alegraram a vida dos viciados em Lara Croft, ops!, *Tomb Raider*, já que alguns assuntos mal resolvidos voltavam a atormentar a vida nada tranqüila da heroína. O add-on trazia toda a primeira versão na bagagem e mais diversão à vista.

Tomb Raider II

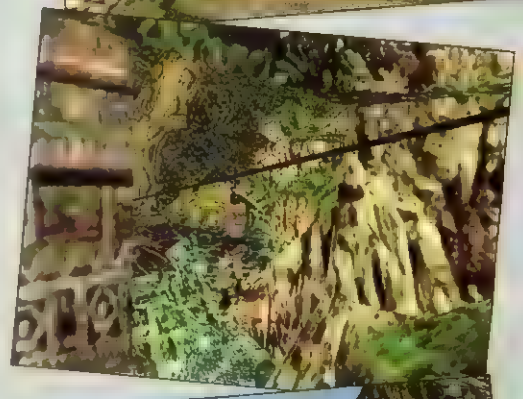
A segunda versão de Tomb Raider foi apresentada pela Eidos no início de 98. Muito mais que uma continuação, o jogo melhorou o visual tanto de Lara, que ganhou traços refinados, quanto dos cenários, que deixaram os subterrâneos para também trazer à tela cidades como Veneza e locais históricos como a Muralha da China. Nessa aventura, Lara procura um artefato chinês, o Dagger of Xian, que é uma espécie de punhal sagrado. Novos recursos de movimentação trouxeram veículos e ações diferentes. Lara, além de mais sensual, também está mais agressiva. E não é à toa! A cada dispositivo acionado (porta, alavanca etc.), dezenas de inimigos avançam sobre a donzela. As novas armas ajudam, são muito mais potentes, e Lara ainda ganhou um arpão, para não ficar indefesa dentro da água. A lógica entra de fininho, dando mais razão aos enigmas que, nesse game, são muito mais que encontrar chaves e abrir portas.

Tomb Raider II Gold

A exemplo do que fez com o primeiro Tomb Raider, a Eidos não deixou na mão os jogadores ávidos por mais problemas para solucionar. Na versão *Gold* de *TR II*, cinco novas fases foram incorporadas ao game: The Cold Wars, Fool's Gold, Furnance of the Gods, Kingdom e Nightmare in Vegas. Lara, ao chegar em casa depois da aventura de *Tomb Raider II*, descobre que sua residência foi atacada por um grupo mercenário chamado A.V.A.L.A.N.C.H.E. É aí que a história recomeça.

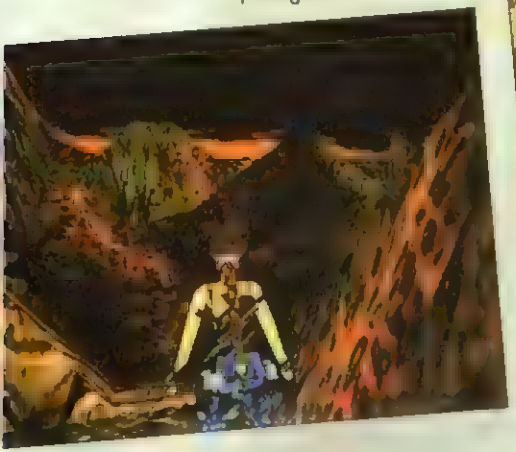
Tomb Raider III

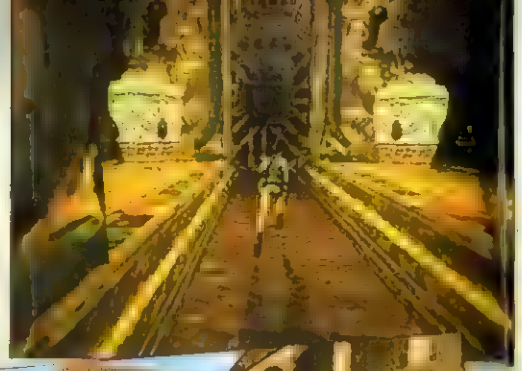
Uma substância capaz de alterar genes humanos encontrada dentro de um meteoro é o desafio de Lara em *Tomb Raider III*. Com o título, a heroína chega ao auge de seu sucesso, e milhões de adolescentes ficam apaixonados por ela. Mas a história do game fica aquém das melhorias gráficas e da fantástica engine 3D que permitia movimentos como arrastar-se ou engatinhar em pequenas passagens. A grande novidade dessa versão é a mira laser dos inimigos, que estão prontos para transformar Lara em queijo. Outros veículos também foram adicionados à extensa lista de habilidades de Lara Croft.



Tomb Raider: The Lost Artifact

Cinco novas fases, continuando a história do terceiro episódio, contam como Lara descobriu a existência de mais um antigo artefato em uma das propriedades do vilão Willard, morto no fim de *TR III*. Lara vai à Escócia e enfrenta cenários muito bem construídos e fases que necessitam de uma apurada exploração para revelar todos os itens e passagens.



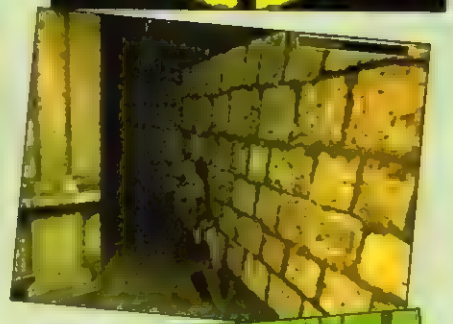


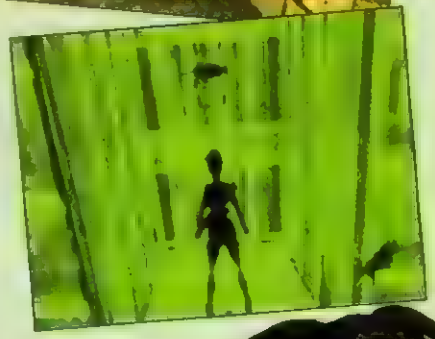
Tomb Raider IV: The Last Revelation

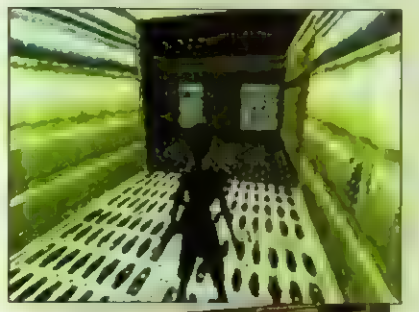
Lara volta às catacumbas do Egito. O jogo deixa a violência de lado em favor da solução de enigmas, na maioria simples e sem muita lógica. O jogador tem muitos lugares para subir, portas para abrir e alavancas escondidas para encontrar e acionar. De todos os games da série, *The Last Revelation* é o que apresenta os melhores gráficos. Das texturas aos detalhes das pinturas em cerâmica, todo o jogo foi alvo de muito capricho. Lara consegue movimentar-se com a leveza e precisão de sempre, e prova que é sempre possível melhorar seus traços e o desenho de seu corpo. As surpresas ficam por conta do Professor Von Croy, tutor de Lara, que na fase tutorial a desafia para uma corrida.

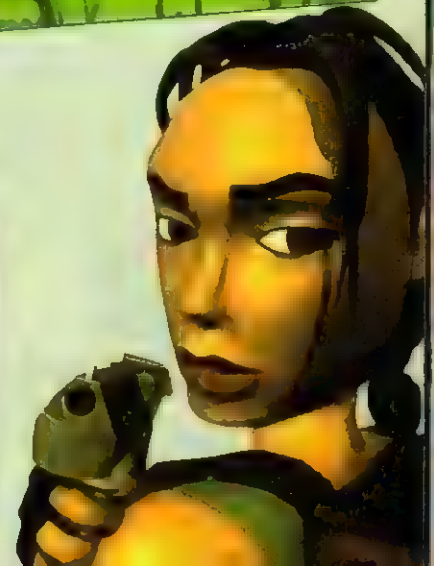
Tomb Raider Chronicles

Depois da suposta morte de Lara no final de *TR IV*, os amigos da heroína se reúnem para relembrar algumas das aventuras que viveram com a moça. É em cima desse flashback que se desenrola *Tomb Raider Chronicles*, game que mantém os bons gráficos da série. Entre as novidades está a aparição de um novo personagem, Father Dustan, um velho amigo de Winston que passa uma fase inteira com Lara, ainda adolescente, numa ilha deserta!

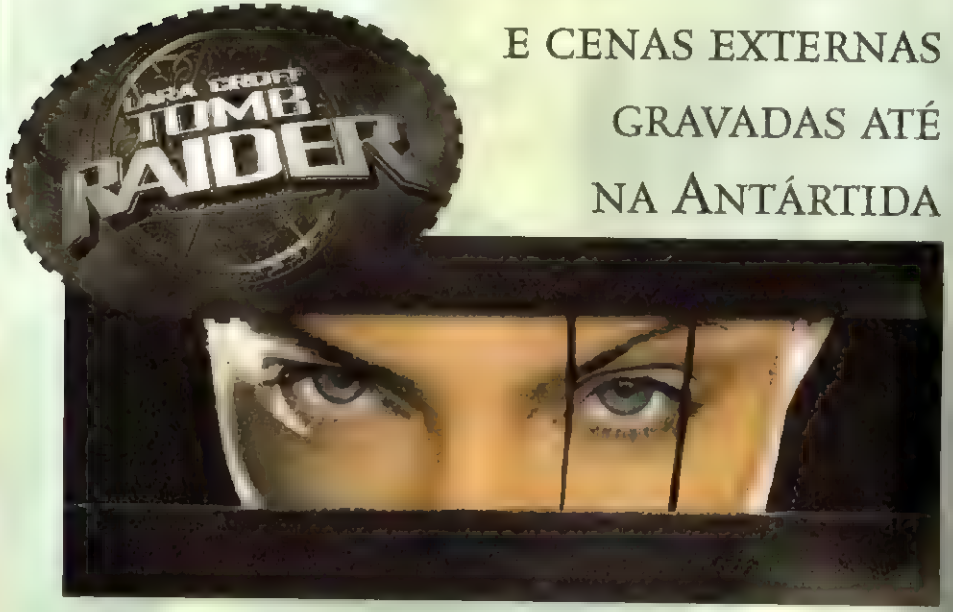








Tomb Raider – O Filme conta com uma equipe de primeira e cenas externas gravadas até na Antártida



"James Bond ácido, James Bond como deveria ser... Um pouco sádico, muito cool, com elementos surreais". Essa é, de acordo com o diretor Simon West, a tônica do roteiro de *Tomb Raider – O Filme*. West, que dirigiu *Con-Air* e *A Filha do General*, afirma que os fãs vão agradecê-lo por ter jogado no lixo o primeiro roteiro. "O script original descrevia cenas em que os personagens tomavam chá com a rainha da Inglaterra. Era um desastre esperando para acontecer", garante. Era tão ruim que West recusou a proposta e só aceitou quando teve sinal verde para começar tudo de novo. O processo de criação, que já vinha se desenrolando desde 1998, foi parado, e os produtores garantiram 55 milhões de libras para a conclusão do filme. Cresceram os rumores e o número de falsos roteiros publicados na Internet. De tudo o que se falou, pouco é verdade ou, pelo menos, confirmado. "É um mistério, é o quebra-cabeças do mundo, da vida e da história", diz a gata Angelina Jolie, selecionada por West, entre muitas candidatas, para dar vida à Lara Croft na telona.

A verdade está lá fora

O que se sabe de fato é que a filmagem de *Tomb Raider* começou na Inglaterra, no final de agosto, no estúdio Pinewood. O que isso tem de importante? O tal estúdio Pinewood já abrigou cenários de pelo menos 16 filmes de James Bond, além de *Missão Impossível* e *Batman*. E fica lá o estúdio de som usado para finalizar os efeitos dos filmes de 007, o maior e mais equipado do mundo. No galpão, a equipe de produção – chefiada pelo designer Kirk Petruccelli – montou cenários que reproduzem ambientes de todas as locações do filme. Lembra de Angkor Wat, templo que Lara usou para treinar em *Tomb Raider II*? A construção, com todas as ruínas e tumbas, está inteira dentro de Pinewood. Sobra espaço ainda para a mansão de Lara e para a reprodução de uma vila na Antártida. Todas as cenas de ação são feitas no estúdio e, acredite, por Angelina Jolie, que treinou durante três meses para incorporar Lara. Ficam no estúdio também o Defender e a motoca turbinada de Lara. Sim, os veículos preferidos da heroína estarão no filme! Os dois foram enviados pelos fabricantes para uma empresa especializada em preparar carros para o cinema, nos arredores de Londres. Ganharam quilos de tranqueiras e, claro, armas, incluindo o lança-foguetes do Defender, tão útil nos jogos. Os cenários estão lá apenas para economizar algumas libras. Toda a equipe já esteve na Antártida e no Camboja, onde foram gravadas cenas externas. Entre as locações, a mais impressionante é a própria do Camboja. Simon West não queria que Lara visitasse o Egito, ao menos nessa primeira versão do filme. Escolheu então uma locação na Ásia, a que considerava mais exótica. E quase se arrependeu. Angelina Jolie ficou apaixonada pelo lugar e não queria mais voltar para Londres. "Estar nesse país mudou minha vida, fez eu me sentir diferente sobre tudo: minha vida, trabalho, o que posso fazer. É o lugar mais incrível em que já estive", disse a atriz antes de ser arrastada de volta à Inglaterra. Todos em Londres, com saudades do Camboja, e mais uma surpresa: um casal encapuzado entrou na casa de Simon West e roubou rolos de fita

com metade do filme, tudo o que foi gravado até então. A Paramount convocou um batalhão de detetives particulares para encontrar os filmes roubados. O maior medo do estúdio é que as cenas já estejam rolando na Internet, e que o roteiro já tenha sido transcrito. Mas, diante de tantos rumores e segredos, vai ser difícil descobrir que script é o certo, que imagens são verdadeiras.

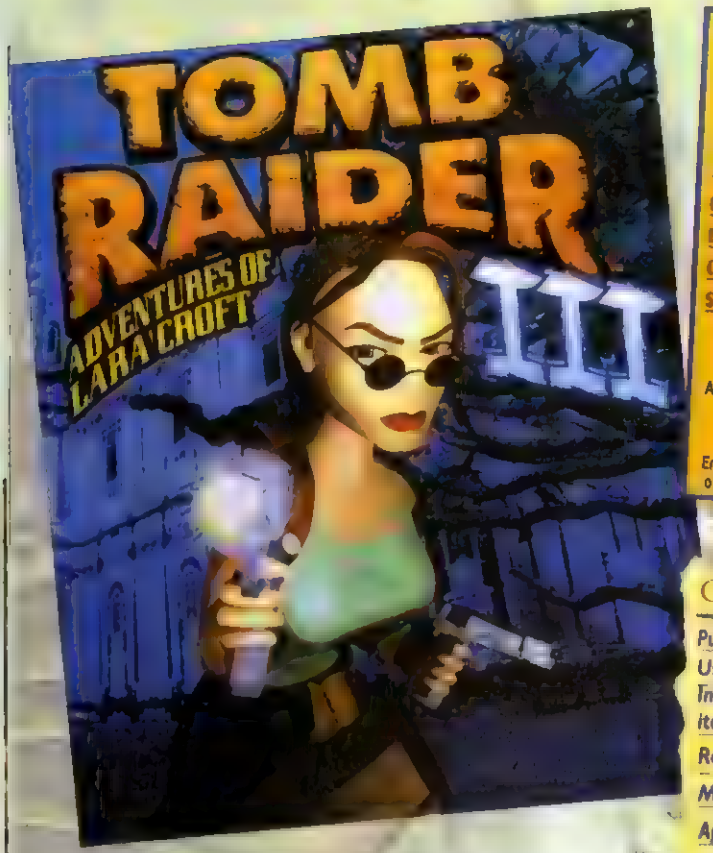
Na pele da super-heroína

Nada de pão, cigarro ou álcool. Desde que chegou à Inglaterra, Angelina Jolie tem vivido em regime militar para dar vida à Lara Croft. Foram três meses de treinamento intenso. A atriz teve de aprender a usar armas, mergulhar, lutar, jogar futebol e até foi mandada para uma escola de boas maneiras. Sim, boas maneiras! "Lara Croft é muito inglesa. Foi muito bem educada: fala educadamente, faz tudo educadamente", explica Angelina. E tem muitas curvas, o que (pasmem!) preocupava a atriz. Angelina chorou durante toda a primeira semana de filmagem. "No início, pensei: como eu posso ser essa mulher? Eu não quero ser essa mulher", revela a atriz. A pressão era grande: milhares de fãs espalhados pelo mundo, que amam Lara Croft exatamente pelo que ela é nos jogos. Como tornar Lara Croft real? O diretor Simon West convenceu Angelina de que Lara deveria ser humana e feminina. A atriz ganhou peso e fez musculação para aumentar suas curvas. Some a isso roupas justas, quilos de armamento, uma trança, além de algum artefato perdido. Tchan! Aí está Lara Croft, em carne e osso. Treinada e armada, Angelina estava pronta para começar a filmar. Até agora, fez quase todas as cenas que, para a maioria dos atores, deveriam ser feitas por dublês. Simon Crane, coordenador de dublês do filme, garante que a atriz protagonizou cenas jamais feitas por uma mulher na história do

cinema. Crane chegou a brigar com Angelina para que ela não participasse das seqüências mais perigosas. Jon Voight – pai da atriz e ator responsável por dar vida ao Lord Croft, pai de Lara – disse ter visto a filha fazer coisas que não poderia nem deveria. A teimosia rendeu a Angelina alguns ligamentos rompidos no joelho, machucado durante a gravação. A dedicação, entretanto, garantiu seu ganha-pão: a atriz já tem participação confirmada nos dois próximos filmes *Tomb Raider*.

Quatro mulheres em uma

Quando terminar o contrato, Angelina Jolie será a mulher que mais viveu no corpo de Lara. O recorde até agora é da modelo inglesa Rhona Mitra, que incorporou Lara nas E3 de 96 e 97. Até hoje, de acordo com pesquisa realizada pela Gamespot, Rhona é a mais lembrada pelos fãs. Contratada pela Core para mandar beijos nas feiras e posar para fotos com fãs, a modelo fugiu ao controle da empresa quando começou a dar entrevistas e a falar como se fosse, de fato, Lara Croft. A imprensa passou a procurá-la para entrevistas em talk shows e começaram a pipocar centenas de sites de fãs. Quando a Core anunciou que Rhona não seria a Lara da próxima E3, em 98, a modelo já havia até gravado um single com Dave Stewart, ex-guitarrista do Eurythmics, por conta de sua popularidade. Nell McAndrew, também inglesa, assumiu o papel de Lara. Embora não esboçasse nenhum interesse por viver Lara no filme, que já era rumor na época, Nell decidiu levar Lara mais longe: para a capa da Playboy americana. A façanha levou a Core, a Eidos e a Playboy a intermináveis disputas legais, que resultaram na apreensão de 20 mil revistas. Em 99, o público da E3 viu Lara Weller, uma holandesa de 25 anos, na pele da heroína de Tomb Raider. A modelo despertou pouca atenção do público, que ainda sonhava com Nell e Rhona.



Tomb Raider III Adventures of Lara Croft

Ação

Eidos

9.3

CONTROLE	8
DIVERSÃO	9
GRÁFICO	10
SOM	10

1 Jogador - Memory Card

▲ PONTO FORTE
A mira laser e as novas habilidades de Lara Croft, como engatinhar

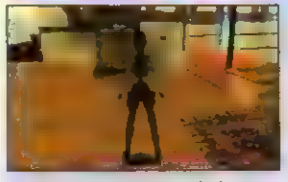
▼ PONTO FRACO
Em relação aos demais jogos da série, o enredo da versão é um pouco fraco

Prepare-se, fã de Lara Croft! Esse é o Detonado que faltava em sua coleção! *Tomb Raider III* faz jus à fama de ser o game mais difícil da série: são vários enigmas, inimigos e desafios pra nossa musa encarar. Para você ter uma idéia, Lara vai ter de explorar templos na Índia, andar no metrô de Londres, enfrentar dinossauros e ainda resistir ao frio da Antártida. Entre as novidades, como sempre, estão os novos movimentos da gata, que nessa versão pode até usar alguns veículos (como um quadriciclo e um propulsor submarino) e outros apetrechos. A história é a seguinte: em algum lugar em meio ao gelo infinito da Antártida, os exploradores da RX-Tech que investigam a queda de um meteoro encontram, por acaso, o corpo de um marinheiro que navegou com Charles Darwin em uma expedição na qual foi encontrado um valioso artefato. Enquanto isso, na Índia, nossa amiga Lara está explorando os mistérios que envolvem um artefato igualzinho ao encontrado no continente gelado. A gata vai acabar descobrindo que, por trás disso tudo, há uma história bem maior, envolvendo a tal queda do meteoro. Prepare seus dedos, pois o jogo é complexo e desafiador, e Lara terá muito trabalho pela frente para chegar ao fim dessa aventura.

Comandos de Lara

Pular	
Usar arma	
Interagir (atirar, usar itens ou abrir portas)	X
Rolar	
Mudar visão e mirar	L1
Agachar	L2
Andar devagar	R1
Correr	R2

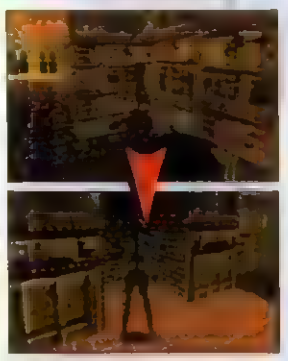
Fase 1: Casa de Lara



1 - Aperte o switch ao lado da cama de Lara e pegue o sinalizador dentro do armário

2 - Entre no sótão (no canto esquerdo da escada principal), apertando o switch ao lado da porta

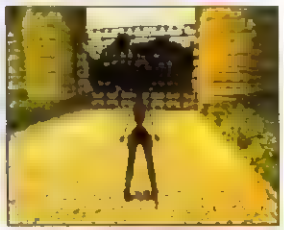
3 - Nesse ponto, utilize o sinalizador e empurre a caixa azul para frente duas vezes



4/5 - Na biblioteca, aperte o livro indicado na foto. A lareira vai se apagar: suba pela lateral esquerda, encontre e acione a alavanca, saia correndo e entre na porta do lado direito

6/7 - Na piscina, aperte esse switch e vá até a porta secreta. Depois abaixe a alavanca

8/9 - Role para trás e corra na direção oposta para entrar por uma porta secreta. Essa é a sala onde estão os objetos de valor de Lara



10 - Agora Lara está pronta para começar a aventura. Apenas aperte o switch e passe pelo portão

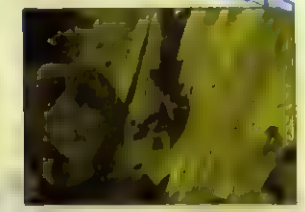
Fase 2: Jungle (Índia)

1/2 - No começo da fase, ande pelo lado direito até deslizar numa parte plana (como na foto). Depois, com um pulo, tente chegar até a base da pedra amarela, agache e pegue a espingarda com o botão X

3 - Desça e tome cuidado com a areia movediça. Ao chegar nesse ponto, abaixe a alavanca, e ela vai mostrar por onde seguir

4 - Na próxima área, cuidado ao abaixar a alavanca, pois uma armadilha será ativada. Então suba pelo buraco ao fundo

TOMB RAIDER III
ADVENTURES OF LARA CROFT

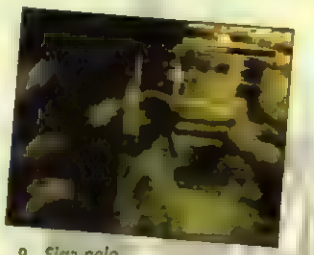


5 - Após acionar a alavanca, continue e abra a próxima porta (com a alavanca do lado esquerdo)

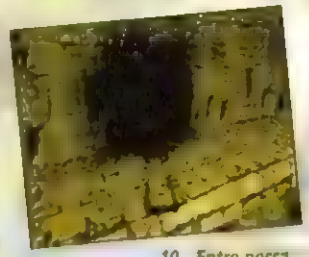
6 - Passe pelo tronco e pegue o caminho da esquerda. Ao chegar nesse ponto, ande devagar e passe pelos espinhos

7 - Pule e agarre-se na plataforma do lado direito. Entre na caverna e siga até achar mais uma alavanca

8 - Volte e desça até onde existe um tronco derrubado. Cuidado, pois existem espinhos no caminho! Então atravesse o portão

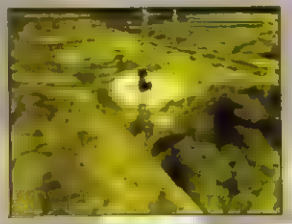


9 - Siga pelo rio e mergulhe até chegar a um templo, onde haverá duas alavancas na plataforma

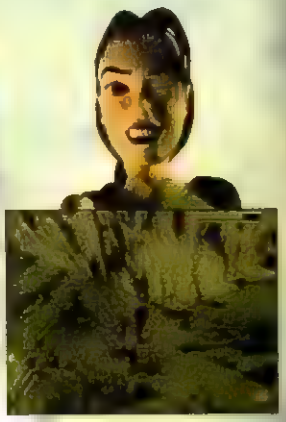


10 - Entre nessa passagem e abaixe outra alavanca para encher de água a próxima área

11 - Você deverá seguir até o canto esquerdo do cenário e subir pela cachoeira. Depois suba na plataforma: lá existe outra alavanca!

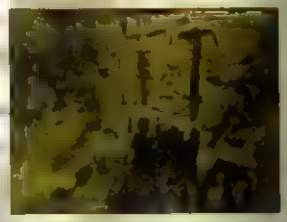


12 - Mergulhe até o centro do lago, onde existe uma passagem. Chegando a esse local, mate o tigre e pegue a munição

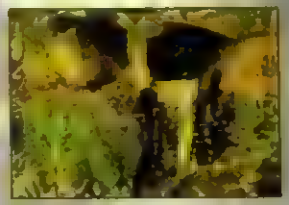


13 - Mate o macaco, caso não consiga pegar a chave dele. Para terminar a fase, coloque a chave na fechadura

Fase 3: Temple Ruins (Índia)



1 - Cuidado com as cobras no início da fase. Ao chegar a esse local, abaixe a alavanca e desça pela passagem de trás



2 - Cuidado com as piranhas! No fundo dessa área existe mais uma alavanca, que abrirá um portão subterrâneo

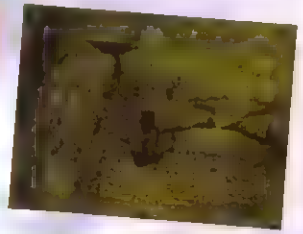
3/4 - Depois de escalar a passagem, você terá de pular até essa árvore. Então pule de volta, em direção ao outro lado do rio

8 - Siga pela porta ao lado do buraco que você destruiu. Para subir na plataforma seguinte, vá até a parte plana da colina, pule e agarre-se nela

12 - No corredor seguinte, abaixe a alavanca e saia correndo até o outro lado: você encontrará a chave de Ganesha. Então volte correndo

5 - Suba as plataformas perto da cachoeira, seguindo pela direita, e entre agachado nessa passagem

9 - Na próxima sala, empurre a plataforma para o lado esquerdo. Depois abaixe a alavanca no centro da sala, volte e pule o bloco até a passagem

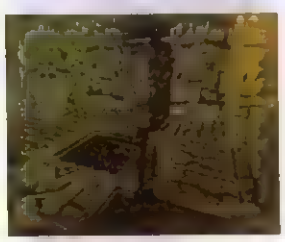


13 - Pegue o caminho da direita, pois nele não existem armadilhas. No buraco, desça pela escada

6 - Puxe o bloco (como na foto) e pegue a munição atrás da plataforma

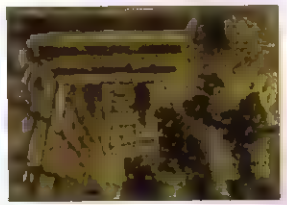
10 - Após cair no fosso, mergulhe e abaixe as alavancas. Volte e, no meio desse fosso, saia pelo buraco

14 - Atravesse o portão da esquerda, mergulhe e cruze a piscina para encontrar mais uma alavanca



7 - Na sala em que você matou a estátua, abaixe as duas alavancas superiores, caia no buraco e acione outra alavanca

11 - Na próxima área, mergulhe e acione as três alavancas. Nas plataformas invisíveis, abaixe as outras alavancas

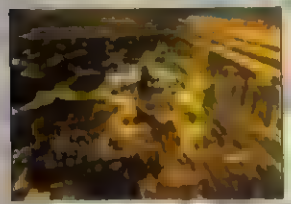


15 - Após subir a escada da esquerda, pule pra direita, na plataforma. Então pule na plataforma e agarre-se na outra à sua frente

TOMB RAIDER III

16 - Ao pular na última plataforma, cuidado com as armadilhas. Empurre a parede no canto direito da sala e depois a outra, também à direita

17 - Na próxima sala, empurre primeiro o bloco da direita e depois o da esquerda para frente. Então leve o bloco do meio para o lado e abaixe a alavanca

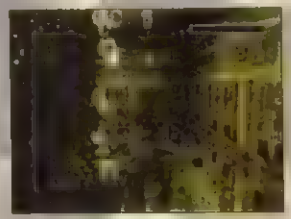


18 - Voltando à sala (agora com água), puxe a alavanca e pegue a segunda chave de Ganesha

19 - Use as chaves no portão principal e suba antes que o teto mate Lara. Depois, no canto direito, puxe o bloco, suba nele, pule e abaixe as alavancas

20 - Cuidado com as tochas! Entre na sala, suba na plataforma e mate as estátuas. Então pegue as espadas e coloque-as na outra estátua

21/22 - Ande agachado, vire-se, desça, mate outra estátua e pegue mais uma chave no centro. Depois entre no portão atrás de você e abaixe as alavancas, tomando cuidado com o teto!



23 - Mergulhe no fosso, pegue a terceira chave, nade pelos cantos e vá até o fundo para desativar as armadilhas. Então volte e use as três chaves para passar pelo portão

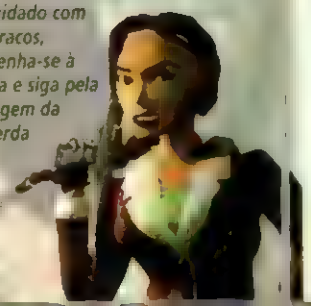
Fase 4: The River Ganges (Índia)

1 - Comece a fase pegando o quadriciclo e pule a primeira rampa para chegar ao outro lado

2 - Nessa sala, saia do veículo e pule da borda da plataforma até a sala à sua esquerda. Cuidado com as cobras!

3 - Desça no canto da sala, abra o portão e pegue de novo o quadriciclo

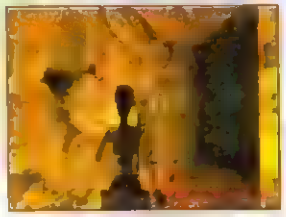
4 - Cuidado com os buracos, mantenha-se à direita e siga pela passagem da esquerda



5 - Atravesse a ponte com embalo (segure R2 e X) para depois conseguir continuar

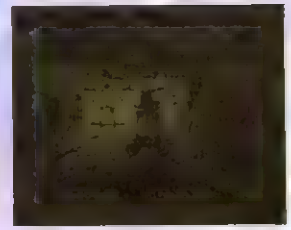
6 - Nessa área, mate os urubus. Depois entre na caverna, saia pelo lado esquerdo, desça a cachoeira e ande por trás dela para terminar a fase

Fase 5: Caves of Kalyia (Índia)



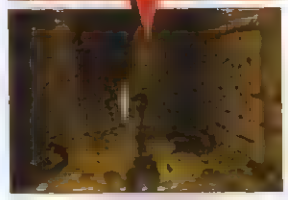
1 - Nessa fase, seu objetivo é escapar de um grande labirinto. Comece pelo lado direito

2 - Cuidado ao descer a rampa, pois uma pedra poderá matá-lo. Então fuja e pegue a entrada da esquerda



3 - Na próxima rampa, escape de novo da armadilha, subindo na plataforma

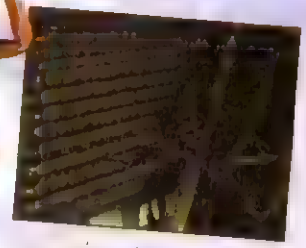
4 - Volte até o local em que existe um muro no chão, siga o caminho do meio e puxe o bloco. Então pegue o caminho da esquerda, depois o da direita, da esquerda, da direita, da esquerda e da esquerda de novo. Você deverá chegar a um buraco



5/6 - Pegue o sinalizador e o Save Crystal. A melhor maneira para livrar-se dessa área é matar as cobras e deixar a pedra passar

7 - Enfrente esse chefe de fase sem cair na água, pois ela está flamejada e matará Lara na mesma hora. Após vencer o adversário, pegue o lança-granadas que ele carrega (no fundo da sala) e depois o artefato de Infada

Fase 6: Thames Warf (Londres)

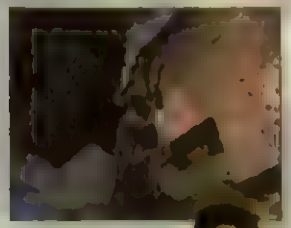


1 - No início, desça, caia no telhado, agarre-se e pule rapidamente de costas, pendurando-se na outra plataforma

2 - Mate o corvo, abaixe a alavanca, suba, agarre-se e atravesse o teto para chegar à próxima plataforma

3 - Suba pela plataforma verde ■ pelo lado esquerdo, aperte o switch. Então mate o guarda e pegue o Medkit

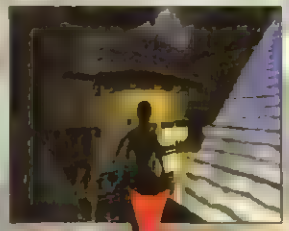
4 - Vá pelo canto esquerdo e corra na parte que desmorona. Salte da esquerda para a direita e, ao fundo, pegue a chave



5 - Volte, penduro-se na beirada e desça para a próxima plataforma no canto. Vire de frente, suba na outra plataforma e abaixe a alavanca

6 - Aperte o switch próximo à escada, suba por ela e volte a descer pela plataforma. De frente, pule para a proxima plataforma

7 - Volte ao início da área, aperte de novo ■ switch, desça a plataforma e suba na tubulação de ar. Então aperte ■ switch, volte e desça pelo telhado



8/9 - Seguindo o início da fase, desça na plataforma de baixo e pule até ■ telhado plano à sua frente. Pegue o caminho da direita, pule, mate ■ corvo ■ depois aperte o switch

10 - Volte e pegue o outro caminho. Então desça a chaminé pelo canto direito (como na foto) e pule adiantado para conseguir chegar ao outro lado

11 - Aperte ■ switch, vá até a piscina do fundo e puxe a alavanca. Depois volte e abaixe o nível da água no começo da fase

12 - Desça na primeira piscina (pela passagem aberta), mate o guarda e entre na sala escura. Vá até o fundo e aperte o switch

13 - Pegue o bloco de ferro e mova-o nas direções a seguir: trás, frente, esquerda, frente (no corredor) e esquerda (como na foto)

14 - Volte e aperte os switches (inclusive ■ novo) para encher a piscina. Prepare-se para correr, pois o alarme será disparado!

15 - Pendure-se nesse local, aperte ■ switch, volte à mesma piscina ■ vá pela passagem subaquática. Chegando à outra piscina, siga pelo canto ■ suba a escada

16 - Ande devagar pela cerca, pule para ■ guindaste e continue pelo lado esquerdo da catedral. Siga pelos telhados e termine a fase

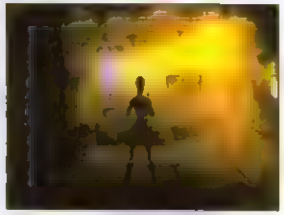
Fase 7: Aldwych (Londres)

1 - No começo da fase, agarre-se e depois mergulhe. Suba duas escadas e, na terceira, atire na parede do lado direito. Puxe ■ bloco, desça e depois suba no bloco em frente à bilheteria para pegar a chave

2 - Vá para a escada rolante da direita ■ caia nos trilhos. Siga à direita e entre correndo na porta que também está à sua direita

3 - Subindo nessa sala, pule a caixa superior da direita para chegar à indicada na foto. Caia no buraco atrás, aperte o switch, agarre-se e suba pela grade

4 - Suba na caixa e pendure-se no teto. Então caia no buraco, fique de costas, segure-se nas plataformas e pule (de costas)



5 - Suba pela plataforma, tomando cuidado com as chamas! Use a grade para subir mais, pule para trás e acione a alavanca

6/7 - Chegando a esse local, use a chave e colete uma moeda ao fundo. Volte, caia nos trilhos de novo e siga até essa entrada da sala vermelha

8 - Nessa area, deixe o piso cair e puxe o bloco. Aperte ■ switch da direita e, imediatamente, corra para a última porta. Aperte o switch, volte e aperte de novo o mesmo botão. Então use a porta do meio para acionar o outro switch. Depois entre na primeira porta e encontre as duas chaves

9 - Voltando ao início da fase, compre um ingresso na cabine. Use a outra escada rolante, corra nos trilhos pelo lado direito ■ mate o cara que está saindo pela porta. Então entre na outra porta para não ser atropelado

TOMB RAIDER III

10 - Destrave os botões para abrir a sala: primeiro o do lado direito, no centro do corredor; então o do fundo, no lado direito depois do começo da fase. Na sala, use as duas chaves e pegue uma nova

11 - Volte à estação, pegue a escada do lado direito e, ao chegar nesse local, pule, agarre-se na parede e pendure-se no teto. Entre na porta da parte de baixo da escada, aperte o switch e desça a rampa e o buraco. Um alçapão será aberto: entre por ele

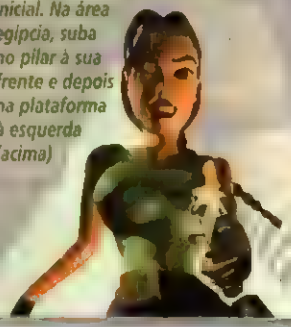
12 - Aperte o switch dentro do trem, desça de novo, siga em frente e mate os guardas para terminar a fase

Fase 8: Lud's Gate (Londres)

1 - Comece a fase descendo a rampa e passe pela porta à frente. Não escale a grade até o fim: quando tiver um espaço para se levantar, suba pela tubulação e mova o bloco para o outro canto da sala

2 - Suba pela primeira plataforma à sua frente, puxe o bloco e suba de novo. Então pule no pilar à sua frente e suba na plataforma à esquerda

3 - Suba pela tubulação, volte ao começo e puxe de novo o bloco inicial. Na área egípcia, suba no pilar à sua frente e depois na plataforma à esquerda (acima)



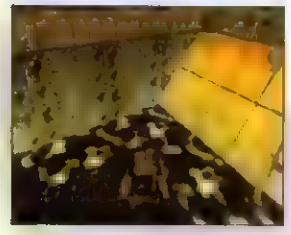
4 - Após apertar o switch no pilar (foto), corra e agarre-se no teto. Então mova-se para a direita, aperte o switch e suba pela própria plataforma

5 - Pule o declive, corra saltando para escapar do chão que desmorona e pegue o fluido de embalsamamento

6 - Desça a esfinge e pegue o portão da esquerda. Na seqüência, suba na plataforma, puxe os blocos e suba agarrando-os pela frente

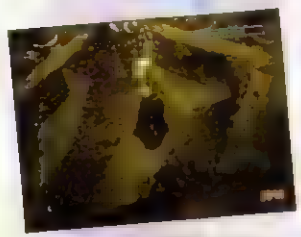
7 - De volta ao início da fase, deixe o fluido no altar de cerimônia e siga pela passagem aberta usando o propulsor

8 - Siga o caminho da direita. Depois da correnteza, num local escuro, puxe a alavanca à direita, suba e aperte switch

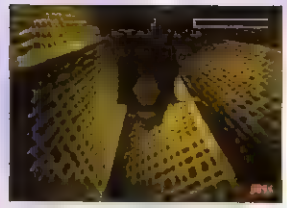


9 - Vá até esse local e mergulhe. Logo à frente, bem em baixo, há um corredor subaquático

10 - Siga até a parte superior, à direita; dessa câmara. Pegue o propulsor, entre na passagem da direita (ao sair) e recupere o fôlego

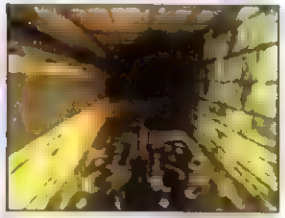


11 - Desça e pegue o caminho de baixo. À esquerda, aperte a alavanca, siga para a área verde e abaixe as alavancas conforme forem aparecendo



12 - Depois da última, corra, pois muitos inimigos aparecerão! Recupere o fôlego e vá pela passagem da direita

13 - Chegando a essa área, caia no canal e puxe a alavanca para atravessar o fogo. Pendure-se no teto e use a chave na entrada pequena à sua esquerda



14 - Nessa parte, a mais difícil da fase, você vai precisar de Medkits! Pegue o propulsor e nade bem rápido de volta à câmara. Então entre na área vermelha superior (à esquerda) e suba sem vacilar

15 - Dê um pulo sincronizado para atravessar a armadilha e siga sempre pelo lado esquerdo. Suba nessa plataforma do teto, pule as outras e termine a fase

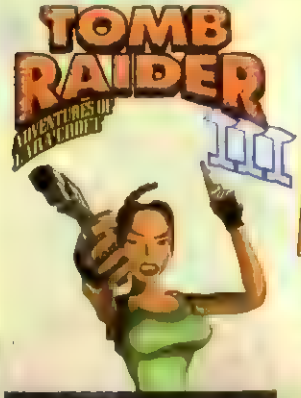
Fase 9: City (Londres)

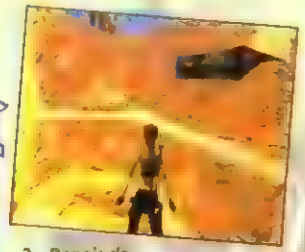
1 - Nessa fase você vai batalhar com Sophia

2 - Suba a plataforma, aperte o switch, volte e vá até o canto escuro. Cuidado com os raios!

3 - Suba até esse ponto e só vá para a escada quando Sophia estiver recarregando a energia

4 - Rasteje pela passagem, suba na plataforma, salte até o outro lado, atire na caixa de fusível e mate Sophia

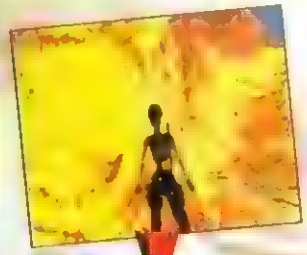




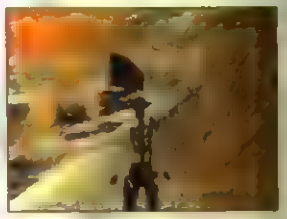
2 - Depois de saltar as plataformas, pule nesse ponto para atravessar a montanha

6 - Pule a rampa, ■ até o canto da montanha e desça pela parede. Pule, agarre-se na parede, suba ■ pule de novo em direção à montanha. Por fim, pule na plataforma em frente à cachoeira

5 - Não pule na ponte, pois ela está eletrificada! Pule da borda da plataforma até esse ponto



3/4 - Desça essa parte da montanha, volte e suba na plataforma mais elevada. Então corra, pule na colina à sua frente ■ entre na base de ferro



7 - Pule dentro da cachoeira, caindo na plataforma do meio. Depois pule nas outras plataformas e suba no moinho

6 - Para terminar a fase, aperte esse switch, suba na ponte e pegue o artefato

8 - Caia no rio próximo à represa, vá até o canto esquerdo ■ abaixe a alavanca. A próxima está escondida nessa passagem subaquática

Fase 10: Nevada Desert (Nevada)

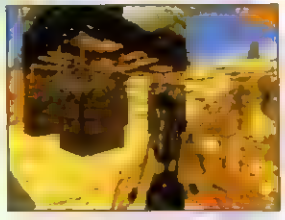
1 - Vá pelo caminho da direita, siga por esse corredor, puxe o bloco ■ pegue munição

5 - Preste atenção nas plataformas que Lara terá de pular. Mais adiante, você deverá saltar numa plataforma à sua frente e se agarrar em seguida

9 - Volte ao moinho, siga em direção ao elevador (naquela área pequena) e pegue a chave do detonador

10 - Pegue o caminho em que a água foi desviada na represa e volte tudo até a parte do detonador

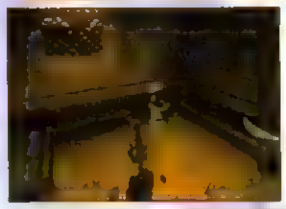
11 - Chegando à base militar, pegue o caminho da esquerda, suba na passagem e ande agachado. Escolha o caminho de cima e abaixe a alavanca



12 - Volte ao corredor em que você andou agachado e pegue o caminho de baixo para chegar a essa caixa d'água. Então suba por trás na plataforma, pule a cerca, vá até o fundo do depósito e pegue o quadriciclo

13 - Suba na casa, pegue o cartão de acesso ao gerador, desative a cerca elétrica e abra ■ portão. Depois pule a rampa e passe a cerca para terminar a fase

Fase 11: High Security Compound (Nevada)

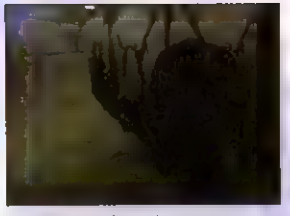


1 - Logo no início, suba na janela e ative ■ sensor. Enquanto o guarda entra na cela, dê a volta e saia

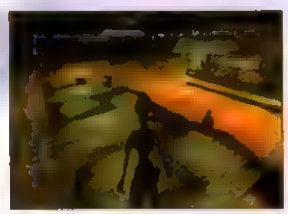
2 - Abra todas as celas, entre na sala do fundo (à direita) e empurre a caixa em frente à pia

3 - Empurre as caixas e siga até esse corredor: ■ switch para abrir a passagem está no final. Então desça por essa escada

4 - A passagem do lado esquerdo está escura. Caia pelo buraco do fundo, à esquerda da sala de comando, e aperte ■ switch. Então pegue o cartão do guarda morto



5 - Na área das caixas, pegue a que está no fundo, puxe-a, vá por trás dela e empurre-a. Siga então até a caixa lateral, puxe e empurre-a até ■ teto



6 - Saindo da sala, abra as portas, vá para ■ refeitório e espere os prisioneiros matarem o guarda. Não se esqueça de apertar o switch do outro lado

7 - Passando pelas pás, desça o declive, pendure-se na parede e vá para a esquerda. Então solte-se no declive e salte para a próxima plataforma

8 - Siga o corredor ■ suba na plataforma. Quando o cara abrir a passagem, pegue a escada de novo e vá para o outro corredor

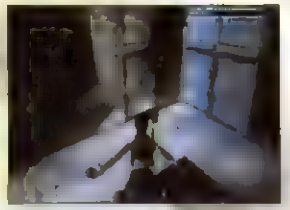
TOMB RAIDER III
ADVENTURES OF LARA CROFT

9 - Suba no corredor verde à direita, fuja do guarda e, no fim da área aberta, siga pela esquerda. Desça tudo, abra a porta e pegue o cartão do guarda

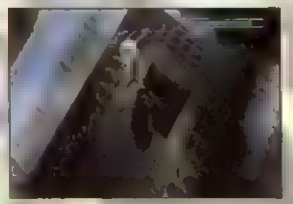
10 - Após usar o cartão na sala de comando, siga pelo lado direito da área aberta. Chegando aos portões, chame o guarda e desça pela passagem próxima à porta pela qual você saiu. Abra a porta de novo e deixe o prisioneiro matar o guarda. Então pegue o passe de segurança

11 - Rasteje pela passagem amarela e aperte o switch. Chame a atenção do guarda e faça com ele morra no laser

12 - Caia na água, nade contra a correnteza, suba e agarre-se na plataforma. Pule as outras para chegar à próxima área



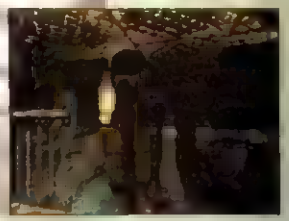
13 - Aperte o switch, caia na água de novo, siga para a saída do canto direito (sem fechar a porta) e continue pelo corredor. No fundo do próximo corredor, suba na pequena passagem e pegue outro passe de segurança



14 - Volte para perto do switch, suba pela escada e use o passe. Caia na água de novo e entre pela tubulação

15 - Na área de carga, vá pelo canto, entre no quarto e pegue de novo suas armas. Volte pela pequena passagem de água e pegue então o lança-granadas que está na porta do corredor

16/17 - Volte à área de carga, mate o guarda, pegue outro passe de acesso e use-o no topo dessa escada. Aperte somente o switch da direita, senão surgirão novos guardas! Volte à área de carga e suba na escada em cima da caixa



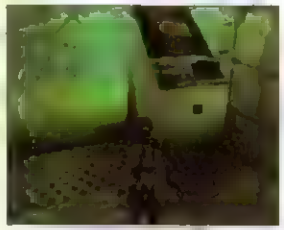
18 - Pendure-se no teto e vá pelo lado esquerdo. Mate o guarda, pegue seu passe de segurança e use-o no piso inferior, abaixo da escada. Vá atrás o caminhão para terminar a fase

Fase 12: Area 51 (Nevada)

1 - No começo da fase, mate o guarda, aperte o switch da grelha, entre e pegue um Medkit. Depois suba na plataforma

2 - Siga à direita e ande agachado. Cuidado com o laser! Passe agachado pelo sensor, entre e siga o caminho da direita

3 - Aperte o switch e desça até a área onde existe um torre central. Então desça no pilar e aperte o switch

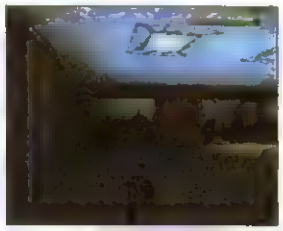


4 - Desça da plataforma, vá ao canto esquerdo e abra a cela. Dê a volta no corredor e aperte esse switch

5 - Siga em frente, deixe o prisioneiro matar os guardas, aperte o switch e entre na grelha. Depois vire à direita

6 - Pegue o disco com o vigia morto e volte ao começo do corredor. Continue pela esquerda e, nesse ponto, insira o disco. Cuidado com os sensores no chão!

7 - Suba pela segunda escada da esquerda, mate o guarda e pegue a chave de acesso ao hangar

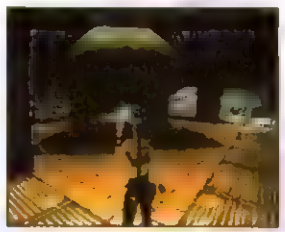


8 - Volte à área de lançamento de missil (passagem à direita), vá pela entrada de baixo e use a chave do hangar

9 - Passe por baixo do trilho e suba a escada próxima ao trem para encontrar uma plataforma

10 - Siga o corredor e passe tranqüilamente pelo primeiro chão de grade. No segundo, pendure-se no teto e passe apenas quando o laser estiver desaparecendo

11 - Ao chegar à sala de comando, suba na plataforma e acione o switch da direita e depois o da esquerda. Então saia correndo pelo portão principal



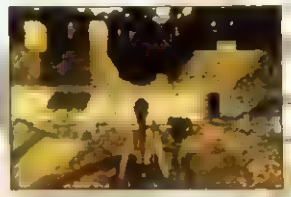
12 - Mate o guarda, acione os dois switches da direita e o segundo da esquerda, e volte ao OVNI

4/5 - Nessa área, suba pela plataforma ao lado da entrada, pule para trás e depois no tronco da árvore. Cuidado com o Raptor! Então pule para a esquerda, na plataforma azul, e atire no Raptor pendurado

6 - Desça e caia na água, puxe a alavanca do lado direito, entre nessa sala escura e abaixe as alavancas no fundo. Suba e pegue a chave LT. Tuckerman com o soldado morto

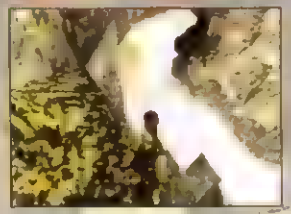
7 - Volte à área do avião, pule na plataforma à esquerda dele e entre. Siga até a cabine do avião e use a chave

8/9 - Na frente do avião existe uma pequena passagem: siga até ela para chegar ao ninho do T-Rex. Pegue a chave Chief Bishop e, no outro lado da área, acione a alavanca. Vá à outra ponta, abaixe mais uma alavanca, volte àquela passagem e siga o corredor à esquerda

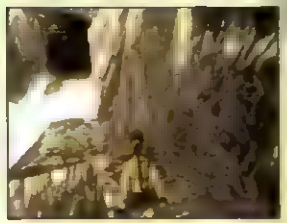


10 - Volte ao avião, use a segunda chave, pegue essa arma e mate todos os Raptors. Então siga pela esquerda, onde está a asa do avião quebrada e salte para o outro lado

Fase 15: Mudubu Gorge (Ilhas Pacíficas do Sul)



1 - Desça o desfiladeiro pelos pilares do lado direito. Pule na plataforma no meio do rio e depois para o outro lado. Agarre-se na parede e aperte o switch

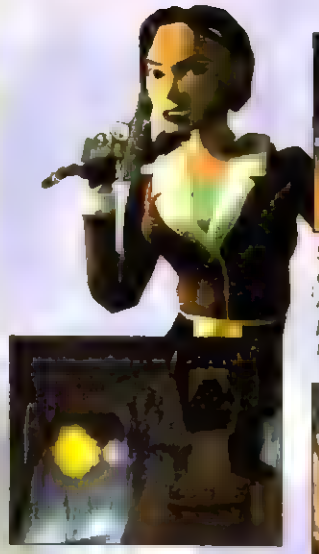


2 - Agarre-se de novo e ande o máximo que puder pelo lado direito. Suba nas plataformas planas (observe bem) e aperte outro switch

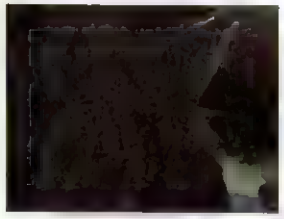
3 - Volte ao começo da fase e suba na abertura do templo. Desça pelo buraco ao fundo e pegue o caiaque

4 - Cuidado ao passar pela armadilha! No trecho de descida, direcione o caiaque para o lado direito, pois o outro é morte na certa!

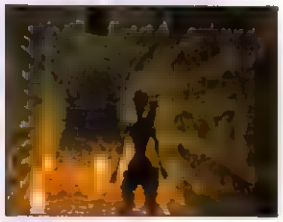
5 - Desça a correnteza e pegue o caminho da esquerda, subindo a correnteza. Quando chegar a uma caverna, mantenha-se de novo à esquerda (ao fundo)



6 - Pule, pendure-se no teto e caia na plataforma. Pule então em direção à plataforma da frente, siga o caminho e pendure-se no teto de novo

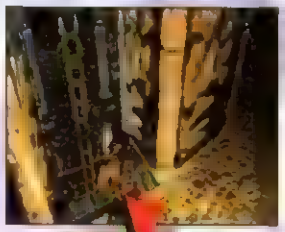


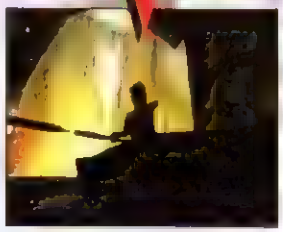
7 - Atravesse a chama com cuidado! Chegando ao outro lado, vá até o fundo da plataforma. Pule para a direita, na plataforma próxima à cachoeira, salte para frente e agarre-se na parede perto das armadilhas



8 - Mais uma armadilha! Pule o fogo e salte para trás duas vezes para não se dar mal

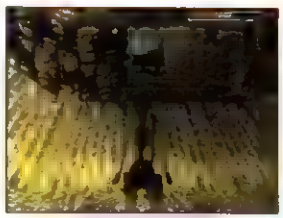
9 - Pule para a plataforma à sua direita e agarre-se na parede. Agache, siga até a borda da plataforma, pule na pedra no meio do rio e utilize o cabo





10/11 - Subindo pela escada, abaixe a alavanca do lado esquerdo, pegue o caiaque e siga até o redemoinho. Então mate os crocodilos e abaixe a alavanca no fundo da câmara

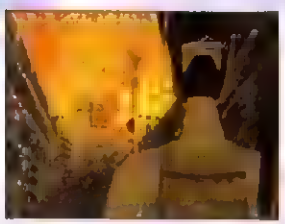
Fase 16: Temple of Puna (Ilhas Pacíficas do Sul)



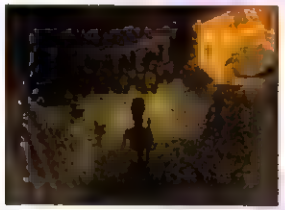
1 - Logo no começo, mate os inimigos que têm dardos envenenados e siga pela direita

2 - Nas figuras do fundo das paredes existem switches que você precisa apertar. Faça o máximo para ficar entre os rolos!

3 - Saia da sala pela porta aberta à esquerda, deslize e abaixe rapidamente as três alavancas. Mas antes puxe o bloco à sua frente pra parar o teto!



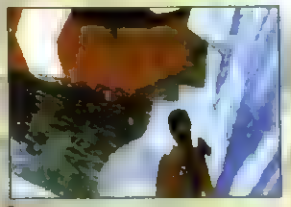
4 - Voltando ao corredor inicial, abaixe a alavanca. Corra, pois uma pedra enorme poderá pegá-lo! Vire à direita e corra mais ainda, pois há outra pedrona!



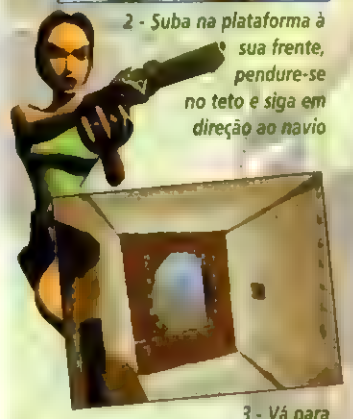
5 - Depois de escapar das duas pedras, siga pela outra entrada (à direita). Puna fica sentado na cadeira o tempo todo, mas cuidado com o raio dele, que é mortal! Pule sempre, atire sem parar e pegue a outra relíquia

Fase 17: Antarctica (Antártida)

1 - Comece a fase saltando da plataforma próxima ao navio ■ vá para o outro lado. No fundo dessa área, nade rápido, pois Lara pode morrer de hipotermia!

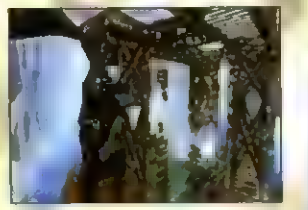


2 - Suba na plataforma à sua frente, pendure-se no teto e siga em direção ao navio



3 - Vá para a esquerda, mate os marinheiros e, ao fundo, abaixe a alavanca. Siga ■ corredor, mate mais marinheiros e desça pela passagem da sala laranja

4 - Aperte o switch para baixar o barco atrás do navio, volte ao começo da fase e entre nele



5 - Dê a volta pelo lado esquerdo, entre no túnel ■ siga até ■ fundo. Chegando à estação, suba na plataforma do fundo e pendure-se no teto

6 - Salte na plataforma da frente, mate mais inimigos, entre na casa do lado direito e aperte ■ switch da outra casa. Então siga pelo corredor do lado direito, entre no edifício (cuidado com as portas!), aperte o switch no canto esquerdo da sala e pegue o pé-de-cabra (à esquerda)

7 - Volte ao tanque de combustível, caia na água e atravesse rapidamente o canal. Suba na plataforma pelo lado direito e aperte a segunda e a quarta válvulas

8 - Siga pela caverna do fundo. Chegando ao canil, aperte o switch e volte à área inicial (vá pelo canto direito do canil)

9 - Suba no edifício do começo da área, abaixe a alavanca da frente, use ■ pé-de-cabra ■ atravesse a passagem pendurado no teto

10 - Desça pela passagem aberta e abaixe mais uma alavanca. Volte às válvulas, suba na plataforma e entre na sala do gerador

11 - Entre no canil (no canto direito) e pegue a chave em cima da escrivaninha. Então volte até onde você deixou o barco e abra a porta com o pé-de-cabra. Use a chave ■ aperte o switch para liberar a passagem

12 - Siga até o fundo do canal que você abriu, salte do barco ao lado da plataforma e suba

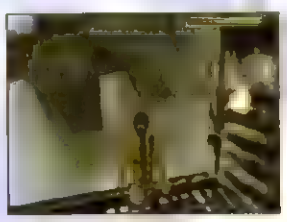
Fase 18: RX-Tech Mines (Antártida)

1 - Olhe para cima e veja onde está a passagem. Para passar por essa porta, vá pelo lado contrário de onde ela abre

2 - Desça pela escada e aperte o switch do lado esquerdo para abrir a passagem. Siga pela ponte e aperte ■ switch

3 - Pegue o carrinho do meio, siga a trilha e, após o salto e a ponte, puxe o freio com ■ botão. Depois, com X, acione a alavanca do trilho

4 - Continue pelo declive ■ mate o mutante. Vá descendo devagar e se agarrando nas paredes. Na última delas, Lara poderá subir ■ engatinhar



5 - Pule na plataforma de metal, pegue o pé-de-cabra e suba nos morros planos para sair desse lugar

6 - Agarre-se na parede e volte ao início da estação, subindo com cuidado com as brocas e os rolos. Use o pé-de-cabra na porta do fundo da estação, pegue a bateria, aperte ■ switch e entre pela porta

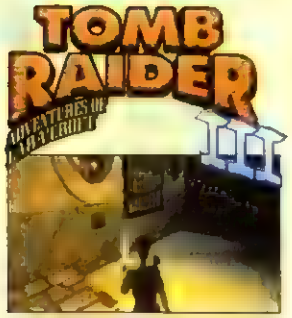
7 - Após o longo corredor, suba e aperte o switch do fundo. Depois mate o mutante que abre a porta, saia e nade rapidamente no lago do guindaste para pegar a manivela

8 - Volte à estação e pegue o carro de mina superior. Chegando ao guindaste, use a bateria e a manivela, mergulhe até o submarino ■ pegue ar. Então mergulhe de novo até a passagem escura

9 - Volte ao meio da passagem e encontre a entrada de cima. Suba na plataforma, passe pela ponte, aperte ■ switch ao lado e entre na casa para pular para a próxima fase

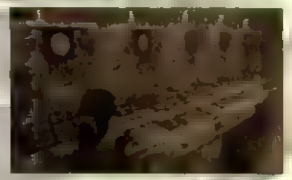
Fase 19: Lost City of Tinnos (Antártida)

1 - Vá para ■ canto esquerdo, suba na escada e abaixe a alavanca. Ao lado direito da escada existe uma porta: siga por ela!



2 - Pegue a chave de Uli, utilize-a ao lado das placas de ferro e suba pelo lado esquerdo. Depois de abaixar a alavanca, faça o mesmo com a outra que está na borda desse corredor

3 - Deslize na outra ponta do corredor, abaixe mais uma alavanca e suba pela escada no canto oposto da área



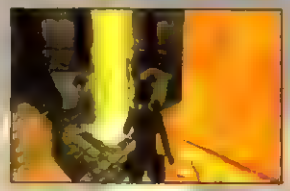
4 - Aperte a seqüência 1, 2 e 5 e abra o portão. Para atravessar a ponte, aproxime-se da ponta esquerda e salte até a outra borda. Na parte mais escura, suba nas outras plataformas e pule de volta para a ponte

5 - Siga pela direita até o fim do corredor e vire à esquerda. Então abaixe a alavanca, mate mais três monstros e abaixe mais uma

6 - Suba na plataforma superior e, encontrando a passagem baixa, vá agachado até a outra sala. Desça a plataforma e pule pra frente, abaixando a alavanca. Depois repita o processo nas outras alavancas, até o chão

7 - Depois de acionar a alavanca que faz com que a plataforma caia, aperte a mesma no chão em que você está. Suba até o topo e levante a segunda alavanca que você acionou antes

8 - Na plataforma em que há uma passarela (acima), pendure-se nela até o outro lado, abaixando a próxima alavanca. Depois saia dessa área

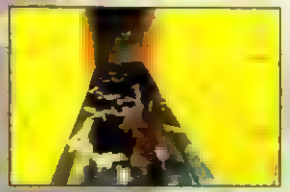


9 - Vá até o canto esquerdo, suba na escada e abaixe a alavanca. Esse lugar marca o centro das áreas elementais. Siga para Terra, na porta de trás

10 - Na parte da areia movediça, suba na segunda plataforma à direita e siga o corredor acima para obter a máscara. Ao voltar, pule sempre nas plataformas planas

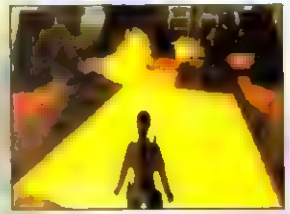
11 - Na porta do lado direito (Água), caia na poço, mas tome cuidado com as lâminas! Acione a alavanca no entrada esquerda e abaixe outra no canto direito

12 - Desça rapidamente até a porta que se abriu, pegue a máscara e abaixe a alavanca



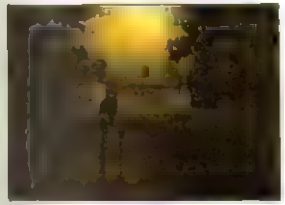
13 - Siga para o lado oposto e abaixe outra alavanca. Chegando às quatro passagens, pegue a inferior

14 - Entre na sala do Fogo, pule na plataforma da esquerda e na do fundo, no lado esquerdo. Atravesse rápido a da frente, pois o fogo se alastra rapidamente



15 - Observe que nessa área as plataformas são invisíveis. Pegue a outra máscara, volte ao começo e siga pela sala da esquerda

16 - A última sala, a do Ar, é um pequeno labirinto. Vire na segunda entrada à direita, à esquerda, à direita, à esquerda, na segunda à direita, à direita de novo, três vezes à esquerda e duas vezes à direita. Você deverá chegar a um corredor mais largo

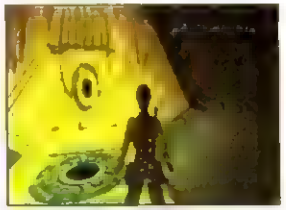


17 - Suba a rampa e, pelo lado esquerdo, vá para a plataforma. Pule sempre de um lado para outro pra escapar da armadilha (faça o salto lateral) e pegue outra máscara

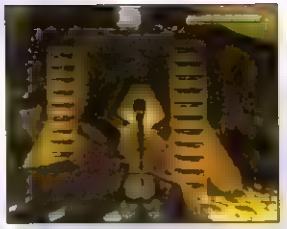
18 - Saia pela lateral direita e coloque as quatro máscaras no centro. Então desça por aquela passagem em que há algumas poças d'água, pegue a chave de Uli, suba e use-a na fechadura. Pule no centro e prepare-se para encarar a última fase!

Fase 20: Meteorite Cavern (Antártida)

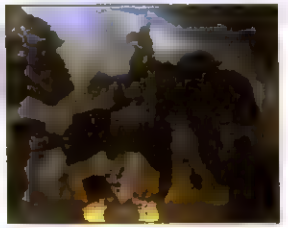
1 - Para matar o inimigo, fique sempre no lado oposto a ele e atire sem parar



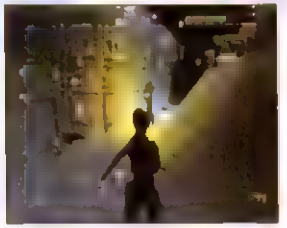
2 - Cuidado com o raio desse inimigo, pois é mortal! Para realmente matá-lo, você terá de obter os artefatos no fundo dos corredores. Para isso, atire até o monstrengo ficar cansado!



3 - Depois de detoná-lo, suba a escada lateral e pule para trás. Então pule na direção da saída



4 - Siga em frente, pendure-se no teto e pule de uma borda da plataforma para outra



5 - Saia da caverna, siga até a expedição e mate todos os guardas. Aí é só pegar o helicóptero e comemorar! Se você chegou até aqui, parabéns por ter terminado o Tomb Raider mais difícil da série! A musa Lara Croft agradece a ajuda!

TOMB RAIDER CHRONICLES

Tomb Raider Chronicles

Ação **9.5**

Eidos

CONTROLE	9
DIVERSÃO	10
GRAFICO	9
SOM	10

1 Jogador - Memory Card

▲ PONTO FORTE
Os novos movimentos de Lara e a variedade de paisagens

▼ PONTO FRACO
O estilo do jogo é praticamente igual ao dos anteriores

Esse especial não poderia deixar de trazer a última aventura da grande musa Lara Croft. Mesmo depois de sua suposta morte nas pirâmides do Egito, em *Tomb Raider: The Last Revelation*, as aventuras da gata não chegaram ao fim. Tudo começa logo depois do funeral da heroína, quando seus amigos se reúnem para relembrar suas grandes aventuras. É aí que você entra em ação. Você estará na pele de Lara, como em uma espécie de flashback, em quatro grandes e inéditos episódios. Cada um deles representa uma fase, que se passa nas ruas de Roma, em um submarino nuclear russo, em misteriosos lugares da Irlanda e em um edifício high-tech. Como de costume, Lara poderá realizar novos movimentos, como andar sobre cordas e usar barras horizontais. Mas não se preocupe, pois você vai encontrar tudo isso explicadinho ao longo do Detonado. O nível de dificuldade não está tão alto como nas versões anteriores, mas, mesmo assim, você terá de quebrar a cabeça com alguns enigmas. Agora chega de papo e mãos à obra!

Comandos de Lara

Pular	□
Usar arma	△
Interagir (atirar, usar itens ou abrir portas)	X
Rolar	○
Mudar visão e mirar	L1
Agachar	L2
Andar devagar	R1
Correr	R2

Combinando itens

Como na versão anterior, você deve combinar itens. Por exemplo: se você tiver pano e clorofórmio, junte-os para ter um pano encharcado de clorofórmio, assim será possível atacar os inimigos. Fique atento, pois existem vários itens que você pode combinar

Novos movimentos

Andar sobre cordas – aperte X perto da corda e segure o direcional pra cima para Lara andar. Quando ela se desequilibrar, aperte rapidamente o direcional para o lado oposto

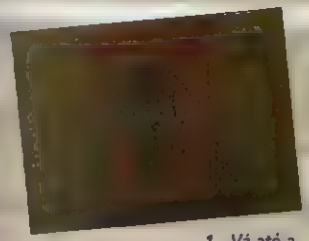
Dar paulada na cabeça – com o Crowbar, chegue de surpresa por trás do inimigo e aperte X

Usar barras horizontais – pule na barra e segure X para se agarrar. Lara vai girar na barra automaticamente. Então aperte o botão de pulo para dar um salto mortal

Atacar com clorofórmio – combine o clorofórmio com o pano. Ande bem devagar para pegar o guarda de surpresa (por trás) e aperte X

Dar salto mortal agachado – alguns lugares apertados são difíceis de ser alcançados. Quando estiver agachado, aperte o botão de pulo para dar o salto

Stage 1: Streets of Rome – Roma



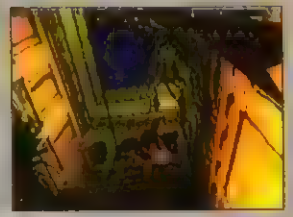
1 - Vá até a fonte e siga pelo corredor que tem uma parede vermelha no fim. Coloque a mão dentro do vão da parede para abrir uma grade

2/3 - Volte ao início da fase (antes da fonte) e siga pelo outro caminho. Mexa em outra parede vermelha, suba no bloco que vai aparecer e continue

4 - Atire para quebrar essa janela. Depois pule para o outro prédio

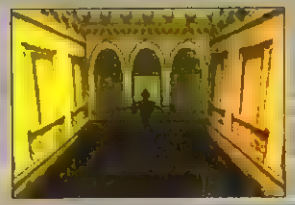
5 - Entre na primeira sala à esquerda e pegue a Golden Key

6 - Volte à área da fonte, use a Golden Key nessa casa e entre



7 - Fique pulando para os lados e atire para ferir o cara lá em cima

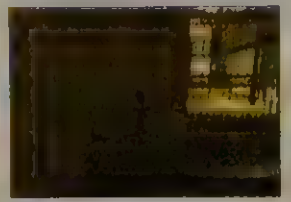
8 - Entre na casa onde estava o cara, siga pela esquerda e pegue a Garden Key em cima da caixa. Depois siga pelo outro lado



9 - Detone o cara de novo e siga pelas cordas. Se Lara se desequilibrar, aperte rapidamente o direcional para o lado oposto para ela não cair

10 - Após cair (é isso mesmo!) da casa, siga pela esquerda. Suba as escadas e pegue o revólver, que está perto da porta azul ao fundo. Depois abra a porta azul dupla do canto e entre

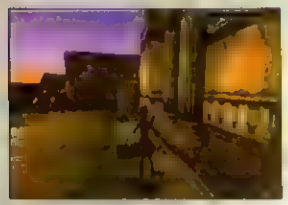
11 - Na sala, atire no cadeado para abrir a porta. Depois pegue outra Garden Key e fuja dos ratos



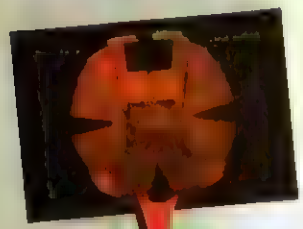
12 - Volte à parte em que você caiu da casa e siga pela direita. Coloque as duas Garden Keys perto da grade para abrir o portão, entre e se aproxime da casa. Confira a cena

TOMB RAIDER CHRONICLES

13 - Siga pela entrada à direita da casa

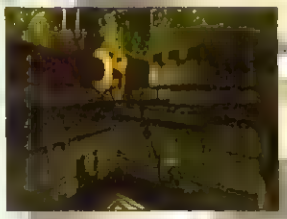


14 - Pegue o item Laser Sight que está debaixo do sino e combine-o com o revólver

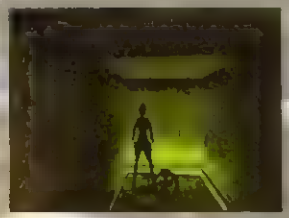


15/16 - Use L1 para mirar e atire no sino. Entre na passagem que se abrirá à esquerda e pule rápido para a outra casa. Ponha a mão dentro da parede vermelha, volte para perto do sino e entre no templo

17/18 - Siga pela esquerda e acione essa alavanca. Depois mexa no pombo branco



19 - Siga pela direita. Lá em cima, pendure-se (fique de costas e dê um pulinho para trás, segurando X e vá para o lado. Acione a alavanca no final e mexa no outro pombo branco

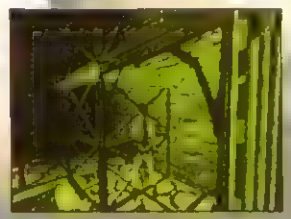


20 - Chegando perto do sino, entre na passagem logo abaixo. Pegue o Saturn Symbol, saia do local e curta a cena

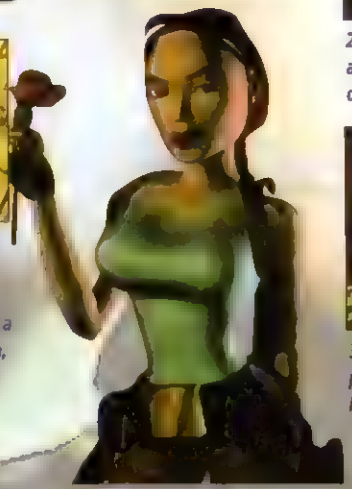
Stage 2: Trajan's Markets - Roma

1 - De cara, entre na primeira porta da esquerda e atire na caixa para pegar o Crowbar

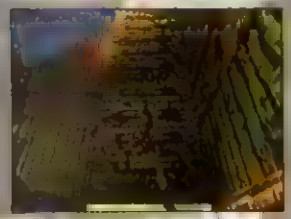
2 - Use o novo item para arrombar a terceira porta da direita (a de ferro)



3 - Na casa, suba nas plataformas e siga pelas cordas lá em cima

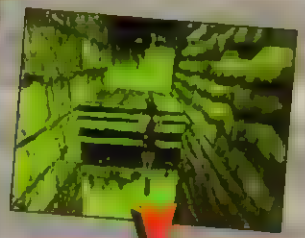


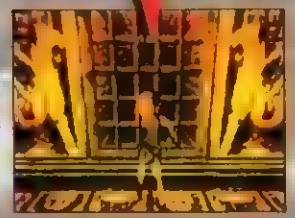
4 - Saindo da janela, siga pulando para frente. Depois vá para a esquerda, caindo na plataforma logo abaixo (se seguir pela direita, você achará balas para Shotgun)



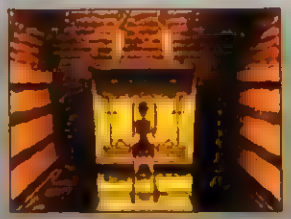
5 - Ache a parede com escadas e suba até o topo. Há duas salas lá em cima. Para chegar até elas, tome um impulso e pule pelas plataformas

6 - Numa das salas, você deverá puxar essa corda até que as engrenagens se juntem. Na outra, puxe mais uma corda. A porta central da área de baixo vai se abrir: desça e entre nela



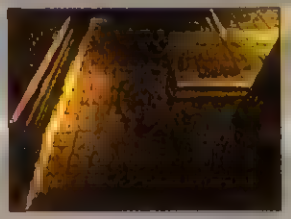


7/8 - Logo na entrada, suba pela esquerda e use o Crowbar para pegar a Golden Coin



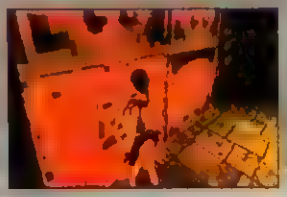
9 - Use a Golden Coin na estátua da sala, volte ao início da fase e siga pela entrada que se abriu logo à frente. Então entre na passagem à esquerda que também se abriu

10/11 - Atravesse a água e detone o polvo gigante da próxima sala. Para isso, corra para fugir dos raios dele (que matam você na hora!) e use a mira do revólver para acertar os dois olhos verdes do monstro. Depois pegue o Mars Symbol



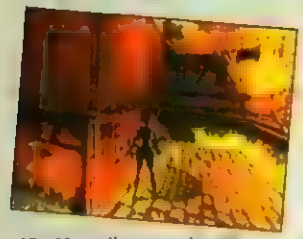
12 - Abra a tampa do esgoto e desça

13 - Mergulhe no meio e entre na passagem do raso. Chegando a uma sala, pegue a válvula que está no cano (ali também há balas para Shotgun)



14 - Volte à sala do polvo. Lá perto, use a válvula na máquina e desça de novo ao esgoto

TOMB RAIDER CHRONICLES



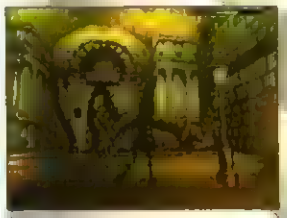
15 - Mergulhe no meio de novo e siga pela entrada do fundo. Na bifurcação, vá para a direita e ache outra máquina. Feche a válvula ■ siga pela entrada que antes estava sendo bloqueada pela força da água

16 - Em terra firme, pegue balas ■ a arma Shotgun

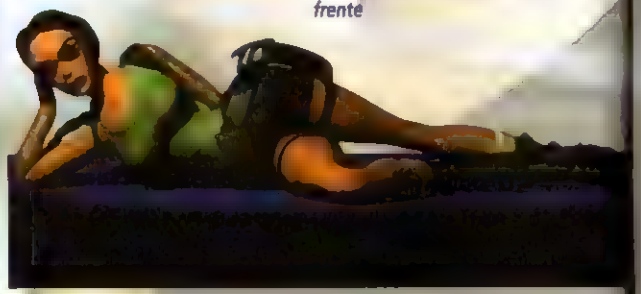
17 - Use a mira do revólver ou da Shotgun para atirar na cabeça do cavaleiro. Fique longe para o cara não cair em cima de você e siga pela entrada que se abriu

18 - Entre na água e pegue o Venus Symbol. Continue seguindo, e você voltará para perto do portão

19 - Para detonar Larson, vá com tudo! Ele vai se agachar quando estiver morrendo. Continue atirando!

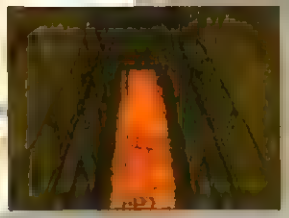


20 - Contra os três monstros, pule para os lados quando o fogo se aproximar de você e use a Shotgun para atirar neles. Caso você pegue fogo, entre na água ao lado para não morrer

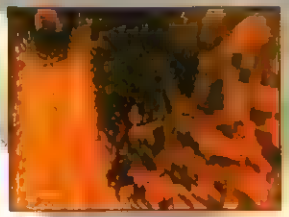


21 - Use ■ Mars Symbol e o Venus Symbol para abrir o templo. Entre ■ pule até a última plataforma. Você cairá numa armadilha!

Stage 3: The Colosseum - Roma



1 - Siga em frente. No corredor, o chão vai desmoronar: corra e pule para não cair na lava!



2 - Volte ao corredor e escale a parede até a entrada à esquerda, lá em baixo. Aperte o switch para abrir a porta da frente

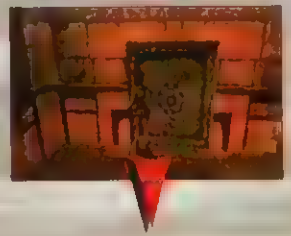
3 - Siga pela passagem que se abriu, mate ■ leão e aperte outro switch

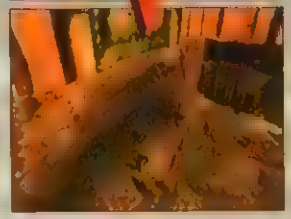
4 - Suba as escadas e pegue o Gemstone Piece no altar

5/6 - Detone ■ malucos que tentam dar espadadas em você. Suba a ladeira ■ acione o switch da parede (se quiser, suba mais algumas ladeiras e entre na passagem para pegar a Uzi no final)

7/8/9 - Nessa sala grandona, você deverá puxar uma corda três vezes ■ correr para pegar o item (outro Gemstone Piece) que aparecerá no pilar do meio. Para isso, pule pelas plataformas da direita bem rápido, antes que ■ item desapareça. Repita ■ procedimento, se necessário

10 - Combine os dois Gemstone Pieces e siga para a porta trancada da sala. Ela abrirá automaticamente: continue, e você cairá!



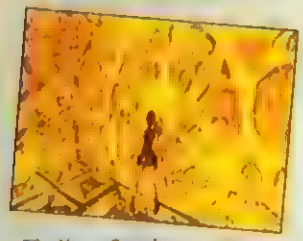


11/12/13 - Siga em frente, use ■ Gemstone nessa porta e volte imediatamente à entrada da sala para não cair. Após todas as plataformas desabarem, pule pra frente para cair em cima da rocha ■ escale a parede até chegar à entrada mais abaixo

14 - Detone o cara maluco e o leão, e pegue a Colosseum Key 1, que está com eles. Use a chave na porta do lado

15 - Detone outro cavaleiro. Depois entre na passagem da frente, pegue a Colosseum Key 2 no altar e use-a na porta da sala

TOMB RAIDER CHRONICLES



1 - Use o Crowbar e finalmente pegue sua relíquia arqueológica! Aqui acaba a primeira aventura da gata Lara Croft. É hora de se preparar para outra história!

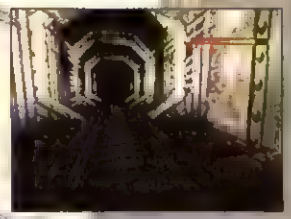
Stage 4: The Base – Base Russa

1 - Desça até chegar a uma sala grande. Então encontre o armário e pegue a Silver Key. Tome cuidado com a pinça gigante acima de você: fique de olho na sombra para não ser esmagado!

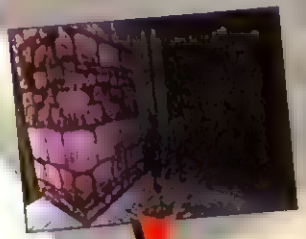
2/3 - Na mesma sala, use a Silver Key para abrir essa porta. Lá em cima, detone os dois guardas pela janela e pegue o Swipe Card que está com um deles (no armário tem uma Uzi). Volte à sala grande

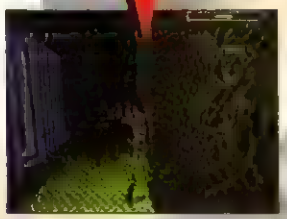
4/5 - Use o Swipe Card para entrar na porta que está à direita do armário em que você mexeu. Chegando lá em cima, pule sobre as caixas até encontrar outra entrada

6 - Aperte o switch, entre e confira a cena na sala de controle: Lara quebrará o portão principal!



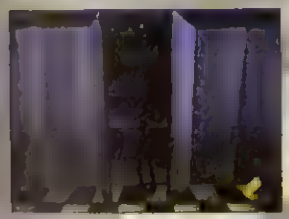
7 - Antes de sair, pegue os itens nos armários (balas para Uzi e Medikits). Depois volte à sala grande e siga pelo portão principal que Lara acabou de arrombar





8/9 - Na bifurcação, vá pela esquerda. Lá fora, abra a porta da esquerda usando o Swipe Card. Detone o cara que está atrás do gerador e pegue outra Silver Key

10 - Volte à bifurcação e siga pela direita. Use a Silver Key para abrir essa outra porta e continue. Depois da cena, siga até a área de baixo e use de novo o Swipe Card para abrir a porta

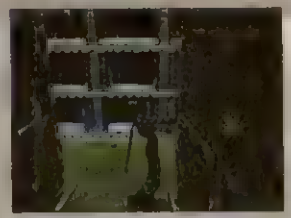


11 - Dentro da sala, cheque os armários para pegar itens e um fuzil. Siga em frente e aperte o switch para voltar à bifurcação

12 - Vá à sala que tinha o gerador e use o fuzil no local que está faltando. Entre na porta que se abriu e acione o switch para que a máquina faça com que a caixa fora mude de posição

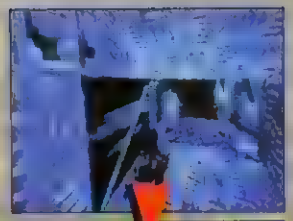
13 - Você deve pular na caixa e chegar até o submarino do outro lado. Há alguns caras atirando pelas janelas: use a mira e acabe com eles!

Stage 5: The Submarine – Base Russa



1 - Após ser preso, arranque o metal da cama e use-o para abrir a grade do tubo de ventilação do quarto. Entre e rasteje para prosseguir

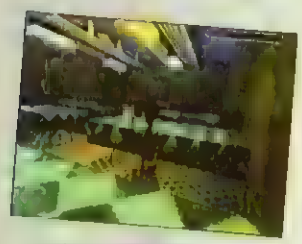
2 - Fique de costas para descer e depois vá escalando. Siga em frente e continue subindo pelas paredes



3/4 - Quando encontrar o local com vários fios soltos, entre à direita e abra a grade. Caia, pegue uma bateria nas gavetas e suba de novo para prosseguir

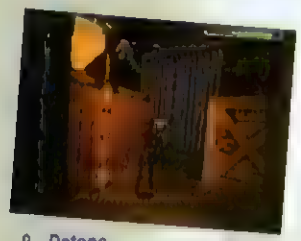
5 - Abra outra grade lá na frente para chegar à cozinha. Desça bem devagar e dê passos lentos em direção ao cozinheiro (não deixe ele ver você, senão já era). Quando estiver atrás do cara, aperte X para acertar o Crowbar na cabeça dele. Pegue a Bronze Key

6 - Use a chave para abrir uma das portas da cozinha. Dentro da sala, pegue a Silver Key na estante e a pistola nas gavetas

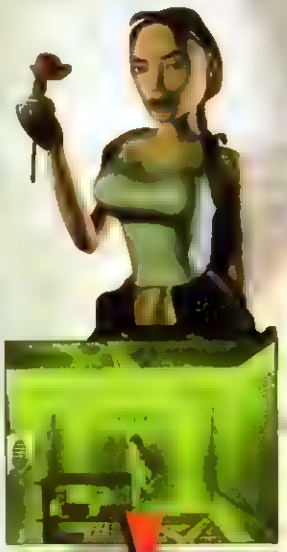


7 - Abra a outra porta da cozinha com a Silver Key. Na sala de jantar, fique atrás das mesas e agache para desviar dos tiros dos inimigos. Atire quando der

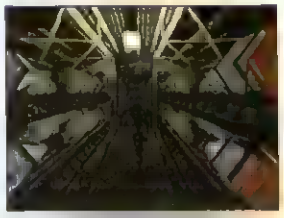
8 - Siga primeiro por essa entrada da sala de jantar (a que está aberta). Ache a porta fechada, gire a válvula para abri-la e suba as escadas



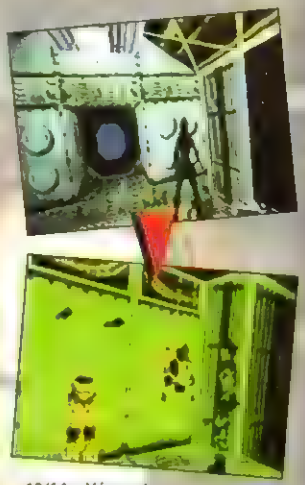
9 - Detone rapidamente os inimigos (com um deles você pega ■ Shotgun) e depois suba nas caixas para pegar o Aqualung. Volte à sala de jantar



10/11 - Abra a porta com a válvula. Entre na primeira passagem à direita para chegar à salinha com estantes, suba na caixa e pendure-se na grade de cima para quebrá-la. Suba, abra a outra grade ■ no final ■ caia numa salinha. Vasculhe as gavetas para encontrar outra bateria

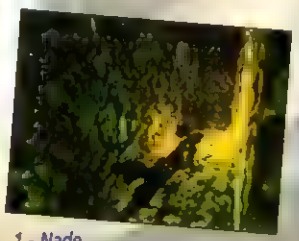


12 - Continue em frente e encontre as escadas. Desça e abra outra porta com válvula: você sairá numa sala com vários mísseis. Continue e suba as escadas



13/14 - Há quatro salas quase iguais nessa área (em algumas você deve girar válvulas para abrir as portas). Detone o inimigo numa delas ■ pegue o Suit Console. Em outra, há umas roupas de mergulho que estão expostas (sem a proteção de vidro). Combine ■ Aqualung com o Suit Console, e também as duas baterias. Então use os equipamentos combinados na roupa de mergulho

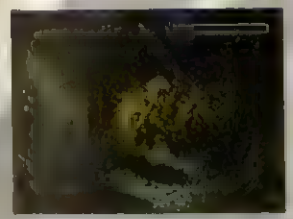
Stage 5: Deepsea Dive - Base Russa



1 - Nade até encontrar umas passagens entre as pedras e continue seguindo

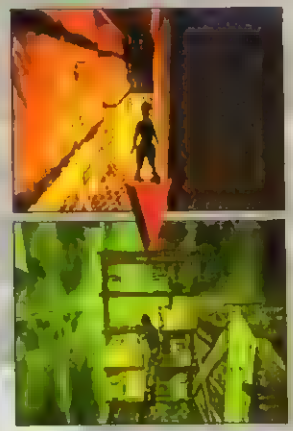
1 - Nade até encontrar umas passagens entre as pedras e continue seguindo

2/3 - Ache a cratera ao fundo e entre nela. Siga até aparecer a cena em que Lara pega um artefato valioso numa caixa

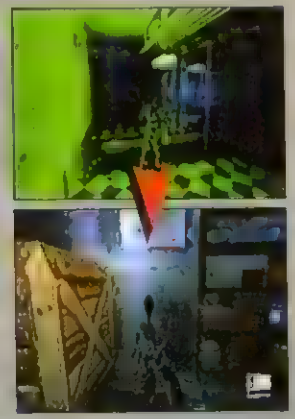


4 - Quando o local desabar, saia imediatamente da cratera e siga pelo caminho onde está o inimigo. Lá você poderá ganhar um impulso das águas para voltar mais rápido ao submarino (use Medikits para prolongar seu tempo de vida)

Stage 7: Sinking Submarine - Base Russa



1/2 - Passe direto pelo corredor com fogo e detone o cara para pegar balas de Uzi. Agora sim, atravesse ■ corredor com fogo (pule as chamas e agache na água caso seja atingido), entre na primeira porta à esquerda e pegue a Uzi na estante. Volte e cruze ■ resto do corredor



3/4 - Vá pelas mesas para não ser eletrocutado e siga até a entrada lá da frente (não é a da cozinha). Não deixe de pegar o Swipe Card depois de detonar o inimigo

5 - Atravesse ■ corredor de fogo de novo e use ■ Swipe Card para abrir uma das portas. Passe direto pelo corredor com os cabos elétricos, suba as escadas e vá até a última sala do corredor (a que tem um mapa digital). Abra a porta com a válvula e entre para falar com o capitão, que lhe dará a Silver Key

6/7 - Fique em frente ao mapa e atire na grade da tubulação que está em cima. Pule, entre ali e siga até uma sala. Agarre-se no switch para desligar a força e depois volte

TOMB RAIDER CHRONICLES

8 - Saia da sala do mapa, entre no primeiro compartimento à direita e pegue ■ Nitrogen Canister que está em cima do painel

9 - Atravesse o corredor que tinha os cabos elétricos e abra a porta do final com a Silver Key. Pegue o Oxygen Canister no armário, antes de voltar para onde o capitão está. Detone os inimigos no caminho

10 - Ao lado do capitão tem uma escada: suba ■ coloque o Nitrogen e ■ Oxygen Canister nos suportes. Então curta a animação; Lara começará a tirar a roupa, mas alguém estragará nossa festa!

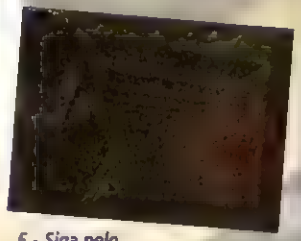
Stage 8: Gallows Tree - Black Isle

0 - Pule para a plataforma cinza lá na frente

2 - ■ escalando para a esquerda ■ caia na plataforma

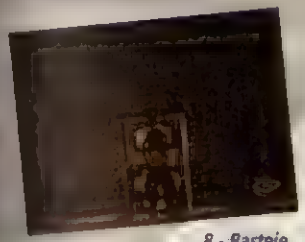
9/10 - Rasteje por essa entrada. Depois pegue o Pitchfork lá no final (embaixo da entrada com tábuas de madeira)

5 - Suba na plataforma do lado e pendure-se no teto para chegar ao outro lado. Depois entre na caverna: você vai parar num local com uma fogueira

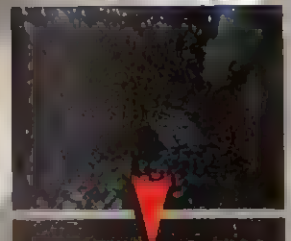


6 - Siga pelo caminho com uma parede vermelha e pendure-se no teto. No final, pule para o poço que está logo abaixo (ignore o monstrinho que aparecerá)

7 - Nade até encontrar a saída que tem uma casa ao lado. Suba na plataforma inclinada à direita ■ pule pra trás para chegar à área da casa



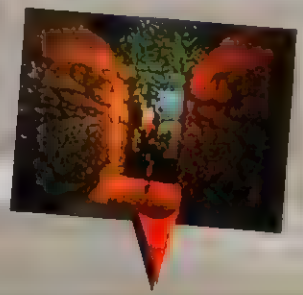
8 - Rasteje para entrar na casa e pegue o Rubber Tube nas gavetas. Siga pelo buraco com água e pegue a primeira saída (o mesmo local por onde você chegou). Pule no lago ■ volte ao local da fogueira



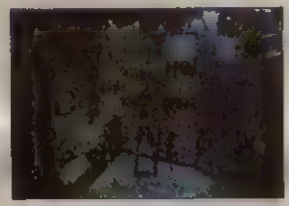
9/10 - Rasteje por essa entrada. Depois pegue ■ Pitchfork lá no final (embaixo da entrada com tábuas de madeira)

11 - Combine o Pitchfork com o Rubber Tube para fazer um estilingue. Então use-o na passagem de tábuas para entrar no local. Logo depois, pegue ■ Iron Clapper ao lado dos sinos e siga pelo buraco da sala

12/13 - Na primeira sala com os caixões, pegue a tocha. Depois acenda-a na terceira sala que tem fogo



14/15 - Entre na caverna ■ siga (cuidado que o chão quebra!) até a sala com uma estrela gigante no teto. Bote fogo nela ■ saia de perto. Depois jogue a tocha longe, pegue o Heart ■ entre na sala ao lado para assistir à cena. Vá até a entrada da sala para voltar à área da fogueira

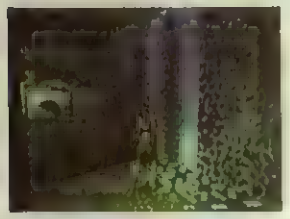


16 - Volte de novo à parte que tem os caixões e encontre a área com duas portas. Perto delas tem um suporte para você colocar um item: ponha o Heart e entre com tudo na porta que se abriu. Então entre na passagem que Lara abrirá

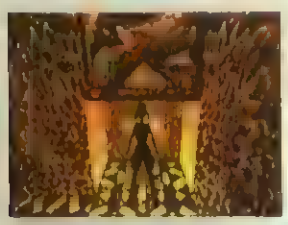
Stage 9: Labyrinth - Black Isle

1 - Logo na sala inicial, empurre os blocos na ordem: primeiro o do meio, depois o da esquerda e, por último, o da direita. Entre na porta que se abriu e esquive-se dos esqueletos, pulando com tudo! ■

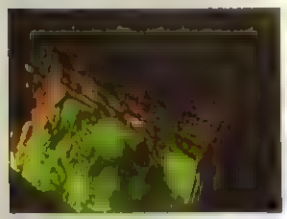
TOMB RAIDER CHRONICLES



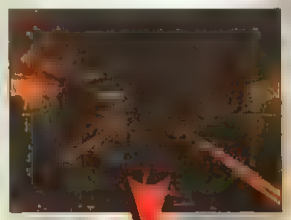
2 - Na sala, pegue o Bone Dust



3 - Volte à primeira sala e coloque o Bone Dust na caldeirão que está ao lado dos blocos. Depois disso, outra porta da sala se abrirá: siga por ela



4 - Caia bem no meio para acertar a água. Depois saia da piscina e entre na primeira passagem à direita



5/6 - Atravesse a ponte, vá até o pilar e use a alavanca uma vez só para girar o local. Depois siga pela outra ponte

7/8 - Suba, entre na primeira passagem e atravesse a ponte para chegar ao pilar. Dessa vez, não use a alavanca! Apenas siga pela outra ponte à direita

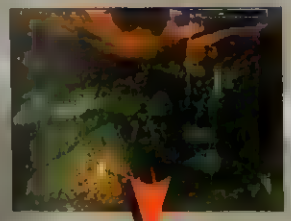
9/10 - Suba, entre na última porta, atravesse a ponte e vá até o pilar para pegar o Bestiary (um livro). A porta bem à frente se abrirá: dê um pulinho pra frente e entre

11 - Você encontrará uma luz branca. Nesse local, apenas pule e se agarre para subir nas plataformas. Depois entre na porta em cima

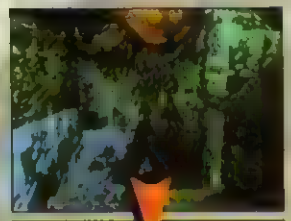
12 - Apenas siga a luz branca, pule e corra para não cair nos buracos. Tome cuidado com os monstros que podem empurrar você! Chegando à sala bem à frente, siga até a entradinha

1 - Entre na caverna logo à esquerda. Não vá para frente, senão você será detonado pelo atirador!

2/3 - Vá até o local com uma corda. Você deverá passar para a área à sua direita. Para isso, pule e segure na corda (segure X), e depois mova o direcional para Lara se posicionar em frente à plataforma a ser alcançada. Aperte R2 para tomar impulso e pule. Pegue a tocha e volte a entrada da área (apenas caia para o lado)

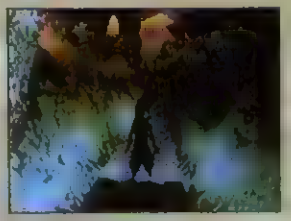


4/5 - Volte a caverna e coloque fogo na tocha. Depois siga de novo para a área da corda e jogue a tocha nos monstrinhos de baixo (aperte) para eles não incomodarem mais. Você deverá então pular na plataforma à esquerda, que tem uma grade de ferro. Para isso, suba na corda e pule. Chegando lá, cheque a grade e arranque o Crowbar

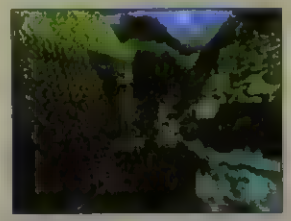


6/7 - Voltando ao início da área, use de novo a corda e pule lá na frente. Haverá umas paredes brancas inclinadas, que você deverá usar conforme a ordem indicada na figura acima para continuar. A dica é pular rapidamente enquanto Lara desliza nas paredes, não esquecendo de se agarrar em algumas delas. Faça isso até chegar à rocha. Depois vá rastejando e escalando (na parte mais apertada)

8 - Entre na pequena caverna, use o Crowbar para pegar o Chalk na parede e volte ao início da área da corda (apenas pule em direção a plataforma em que você pegou a tocha)

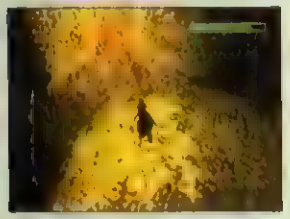


9 - Volte ao início da fase e use o Chalk no chão escuro. Curta a cena e depois siga pelo buraco da frente



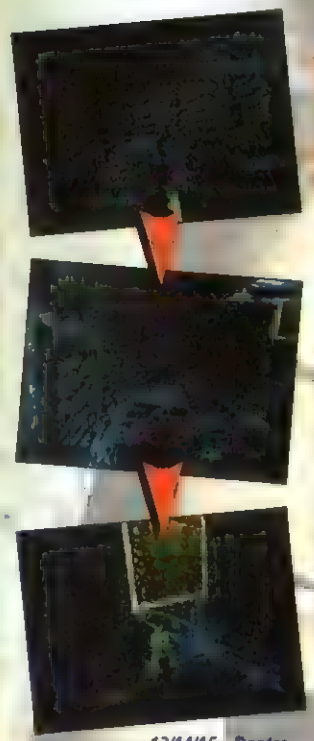
10 - Você chegará a uma área com uma casa e um monte de água. Siga à direita da casa, ache a entrada, pule a correnteza e continue

TOMB RAIDER CHRONICLES

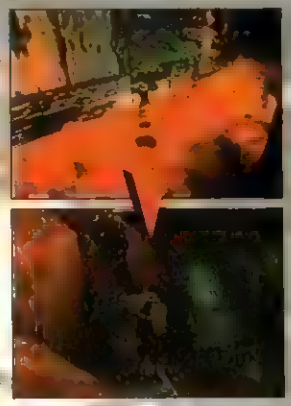


11 - Você chegará a um local com um cata-vento. Pule na água e nade até uma área toda amarela. Num ponto superamarelado há uma Silver Coin: pegue-a, mas não deixe o monstro vermelho se aproximar, pois ele vai tomar a moeda de volta. Tente até conseguir!

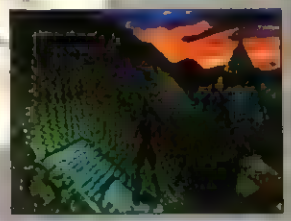
12 - Use a Silver Coin na jaula que está debaixo da água para prender o monstro vermelho. Depois nade e entre no cata-vento pela parte de baixo



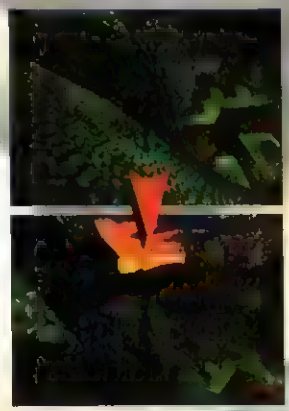
13/14/15 - Dentro do cata-vento, gire o volante umas três vezes e pule na barra à esquerda (segure X). Fique girando, pule pra frente, vire-se e caia logo para a plataforma da porta. Seja rápido, antes que ela se feche!



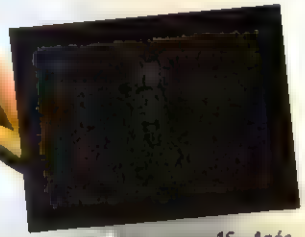
17/18 - [illegible] pela esquerda da casa. Ande um pouco na água, encontre essa entrada e siga por ali até sair e pular para a plataforma [illegible] da frente



19 - Você deve pular nos telhados

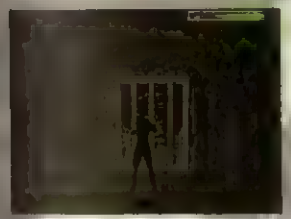


20/21 - Nesse ponto você deve ter muita precisão. É bom salvar o jogo antes! Pule bem na quina da casa e suba no telhado. Se você se agarrar muito no canto, não vai dar!



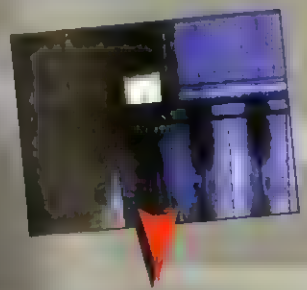
16 - Após entrar na porta, não deslize. Suba e acione o switch para depois voltar à área que tem a casa

[illegible] - Desça de costas pela chaminé [illegible] depois gire [illegible] switch. Curta a cena final da terceira história de Lara e prepare-se para a última!

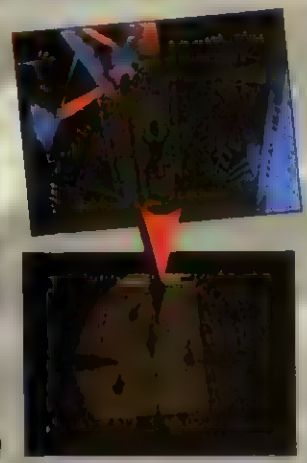


1[illegible] Siga pela tubulação [illegible] lá no fim, atire na extremidade para sair do local

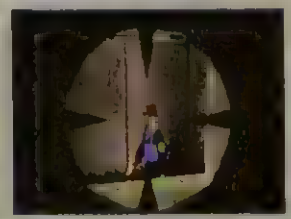
2 - Mire na cabeça do guarda para detoná-lo!



3/4 - Suba na tubulação que caiu e siga pela passagem de cima (não deixe de observar a seqüência de fogos lá em baixo). Caia, vire-se (aperte o botão) e saia correndo para não se queimar

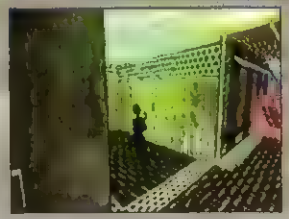


5/6 - Suba pelos metais e tome cuidado para não encostar no laser. Chegando ao topo, atire na parede branca e entre na portinha que se abrirá

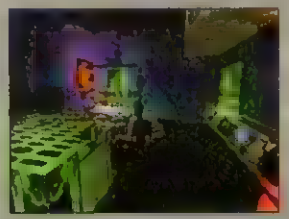


7 - Ainda ali, pegue as balas e fique mirando pro lado de fora (dê um zoom). Quando [illegible] guarda aparecer, atire na cabeça dele, sem deixar que ele veja você

8 - Saindo da portinha, siga para a direita, passe rastejando para o guarda não ver você e atire nele por trás. Depois pegue o High Level Access Card na mesa e use-[illegible] para abrir a porta do lado. Pegue alguns itens nas estantes (balas e Medikits)



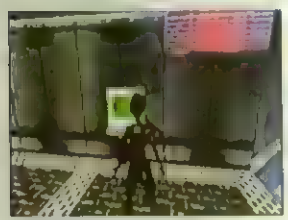
9 - Use o elevador. Após sair, há uma caixa à direita. Suba nela e detone rapidamente os dois guardas à direita. Há outro cara mais à direita, debaixo das escadas. Mire nele e mande bala



[illegible] - À esquerda do elevador está o laboratório: aperte o switch, entre e depois aperte outro switch. Não mate os cientistas nem mostre a arma para eles!

TOMB RAIDER CHRONICLES

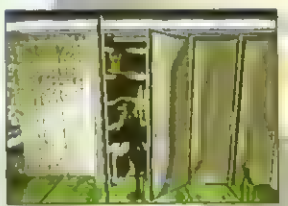
11 - Volte ao caminho à direita do elevador, passe pela sala azul e ache o vestiário dos cientistas. Acione o switch da esquerda: uma roupa aparecerá e derrubará um negócio no chão. Pegue o item (Access Code Disk)



12 - Pegue de novo o elevador, vá até o final do corredor e use o Access Code Disk no painel à esquerda daquela entradinha). A grade vai se abrir: entre ali

13 - Espere a seqüência de explosões, pule na barra e desça com tudo para não se queimar. Depois vá rastejando

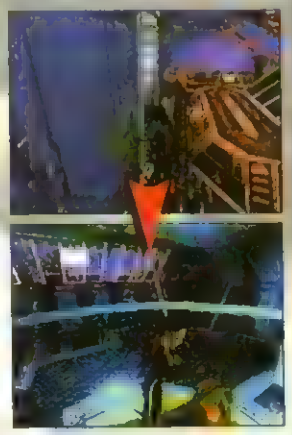
14/15 - Atravesse a miniponte e entre na primeira passagem à direita. Verifique as estantes, pegue o Cloth e siga em frente. Lá embaixo, detone os dois soldados, atirando na cabeça deles



16 - Há duas entradas na área. Siga primeiro pela menor (use o High Level Access Card para entrar) e pegue os dois clorofórmios nos armários. Saia rápido para não ser atacado pelos insetos!

17 - É hora de seguir pela entrada maior (use o High Level Access Card para entrar). Detone o soldado e cheque o local onde ele morreu para pegar o Iris Lab Access, que deverá ser usado no painel logo à frente

18 - Corra até chegar ao laboratório (despreze o guarda). Deixe sua arma apontada para o cientista e aproxime-se dele. Vai rolar uma cena. Depois entre pela porta



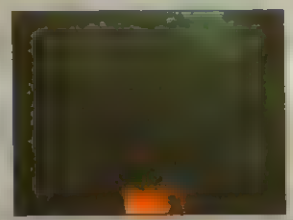
19/20 - Você pode subir ou descer essas escadas. Primeiro suba e entre na porta de cima. Acione o switch, saia e desça as escadas correndo até a sala de baixo, antes que a barreira seja reativada. Pegue o Iris Artifact e siga pela porta da frente

Stage 12: Escape With The [illegible] - Tower Block

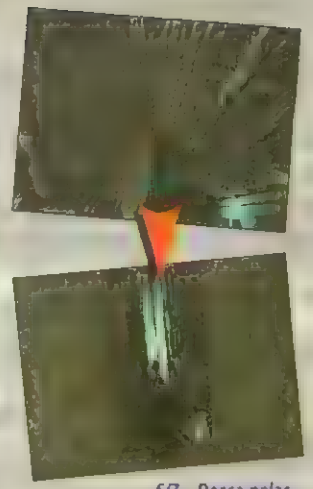
1 - Deixe a arma em cima da plataforma transparente para passar pelo detector de metais

2 - Siga pela porta do fundo (indicada na foto). Lá haverá várias salas quase iguais para você entrar: cheque as estantes e gavetas. Nas primeiras salas, você encontrará uma garrafa de clorofórmio e um Cloth: combine os dois itens e aproxime-se do guarda bem devagar para ele não perceber sua presença. Então sufoque-o (aperte X/A)! Continue e pegue mais uma garrafa de clorofórmio e o Restroom Access Card nas outras salas

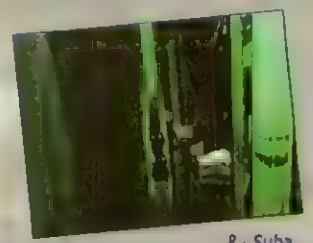
3/4 - Volte ao começo da área das salas e use esse painel para abrir a porta do banheiro. Digite 8526 (o código está marcado no Restroom Access Card), entre no banheiro dos homens e pendure-se no teto rachado para abrir a passagem



5 - Após rastejar, pule para baixo, pendure-se com cuidado e solte-se. Depois deixe X apertado para segurar-se no meio da queda, evitando maiores danos. Então prossiga rastejando



6/7 - Desça pelas paredes o máximo que puder e deixe Lara parar de se movimentar. Então solte-se para cair na plataforma de baixo, vire-se e pule na barra



8 - Suba até o topo (até a parte em que a barra está pintada de azul) e pule pra trás para cair em outra plataforma

9 - Nesse ponto há uma barra horizontal: corra meio na diagonal e pule para alcançá-la. Depois pule na plataforma da frente

TOMB RAIDER CHRONICLES

10 - Fique bem na diagonal e pule para se agarrar no elevador. Então suba nele

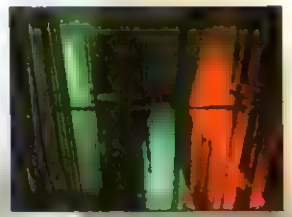
11 - Abra o elevador, entre e acione o botão

12 - Saia do elevador e ande devagar para a guarda não notar sua presença. Vá até o elevador da esquerda e entre. Abrindo a porta, vários guardas irão atacá-lo: aperte o botão do elevador para fechá-lo imediatamente. O elevador cairá. Então aperte de novo o botão para acionar o freio. Seja rápido!

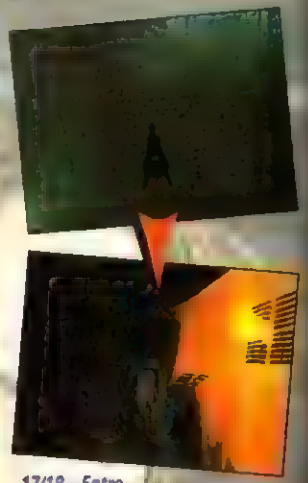
13 - Siga pela entrada de cima do elevador

14 - Pule na barra horizontal e se pendure na plataforma da frente

15 - Suba até a metade da parede e pule pra trás, para cair na plataforma



16 - Pule nessa outra barra horizontal e se jogue para chegar à plataforma da frente

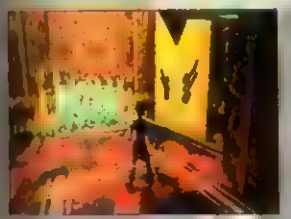


17/18 - Entre no buraco logo acima e siga rastejando. Deslize e pule até pegar a barra horizontal lá em cima, senão você vai torrar na lava. Espere o fogo apagar e pule para a outra barra horizontal. Depois pule para a entrada lá da frente

19 - Equilibre-se na barra (como se fosse corda) e siga para o outro lado

20 - Rasteje e corra para a direita, e suba as escadas no final

21/22 - Não toque no laser e corra para fugir da mira do Sniper. Dê a volta no local, suba pelas grades, caia na plataforma de cima e acione o switch para desativar o laser. Agora sim, entre na porta que tinha o laser



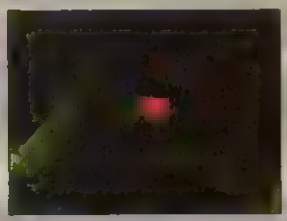
23 - Siga em frente e pare na entrada da sala do aquário (não entre, senão você vai se torrar). O Sniper vai aparecer atrás de você; fique andando para os lados pra ele errar o tiro e quebrar o aquário. Assim será possível entrar na sala. Acione o switch e entre na porta do lado!

24 - Continue, sempre fugindo dos tiros, até encontrar a sala com uma enorme máquina no centro (é o teletransporte). Primeiro entre na sala do lado (a que tem vários baús)

25/26 - Não abra nenhum baú ainda! Primeiro pendure-se no teto rachado que está na entrada da sala. Siga pela passagem que se abriu e acione o switch para poder ver o que tem dentro dos baús (a maioria tem bombas). Pegue o Teleporter Disk

27/28 - Volte à sala da máquina e use o Teleporter Disk no computador. Depois use o Iris Artifact no suporte da máquina

29 - Na nova sala, caia no buraco e siga até a grade. Então use o binóculo para ver o número que os guardas digitam no painel para entrar na sala. Vá até lá e use aquele número no painel para entrar (digite 1672)

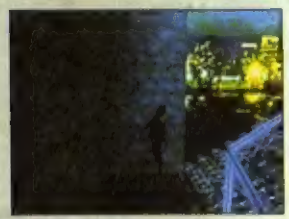


30/31 - Siga e aperte o switch logo à direita. Depois vá até a passagem da esquerda e entre rastejando

32 - Você voltará à sala do início da fase. Pegue sua arma, siga em frente, atire nesse extintor e entre pela porta para concluir a missão

TOMB RAIDER CHRONICLES

Stage 13: Red Alert! Tower Block



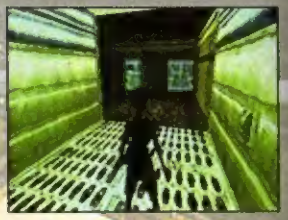
1 - Logo no começo, detone o cara lá em cima e suba as escadas até o topo. Tome cuidado, pois alguns degraus vão se soltar por causa dos tiros do helicóptero! Pule com tudo e se agarre para não cair!

2 - Quando não der mais para subir, verifique essa parede e entre

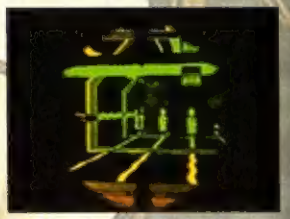
3 - Pendure-se na grade nesse ponto, suba e depois mate o guarda

4 - Siga pela direita e encontre uma caixa grande e outra pequena. Em cima da grande tem um cartucho de balas para sua HP Gun. Na pequena há outro cartucho, que servirá para uma arma que você pegará mais pra frente. Atenção: caso você esteja jogando a versão pirata, não pegue o cartucho de balas da caixa menor ainda. Caso contrário, eles irão desaparecer, e você precisará disso!

5 - Atire na válvula do cano lá do fundo, assim você poderá enxergar os lasers do corredor. Para passar é muito simples! Cada laser pisca duas vezes seguidas, depois há um intervalo. Então passe pelos raios a cada duas piscadas



6 - Use o elevador, mate o guarda e entre na porta da esquerda que está logo à frente



7 - Na sala, pegue as balas e acione o switch. Você deverá atirar nos alvos antes de eles passarem da marca do meio. Seja rápido e use sua HP Gun no modo Rapid! Se conseguir, a luz em cima ficará branca e você poderá seguir para a sala ao lado. Caso contrário, isso não vai comprometer o final

8 - Caso tenha conseguido, entre na sala, pegue o cartucho, acione o switch e atire nos alvos de novo. Só que, dessa vez, a sala será trancada, um gás venenoso surgirá e os alvos virão aleatoriamente: seja rápido e atire antes que eles passem da marca do meio. Conseguindo, saia da sala quando a luz em cima ficar vermelha. Se não conseguir, você será envenenado!

9 - Siga até o fim do corredor. Se você conseguiu acertar os alvos, as duas portas estarão abertas. Entre na da esquerda, pegue as balas e itens da sala, e depois siga pela direita

10 - Pegue a arma Grappling Gun e depois a Grappling Gun Ammo na mesa

11/12 - Siga para a sala ao lado, onde há várias caixas. Use a Grappling Gun na grade de cima para lançar uma corda. Pule nela e depois na parede, e siga pela tubulação. Você voltará ao corredor. Então use o elevador de novo e tome cuidado com os inimigos

13 - Atravesse os lasers de novo e volte à parte externa do prédio (se você estiver jogando a versão pirata, não se esqueça de pegar a Grappling Gun Ammo que está em cima da caixa pequena do começo). Logo que chegar lá fora, atire uma corda na escada de cima e utilize-a para chegar ao outro lado. Em seguida, prepare-se para pular e agarre-se na parede para não ser atingido pelo fogo

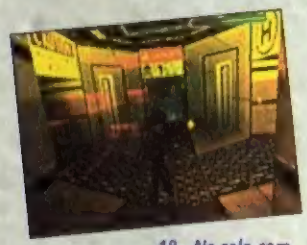
14 - Antes de entrar na sala, vire-se à direita, na diagonal, e pule (aperte □). Você cairá em cima de uma caixa. Então atire no inimigo lá embaixo, desça, acione o switch e siga pela porta que se abriu

14 - Antes de entrar na sala, vire-se à direita, na diagonal, e pule (aperte □). Você cairá em cima de uma caixa. Então atire no inimigo lá embaixo, desça, acione o switch e siga pela porta que se abriu

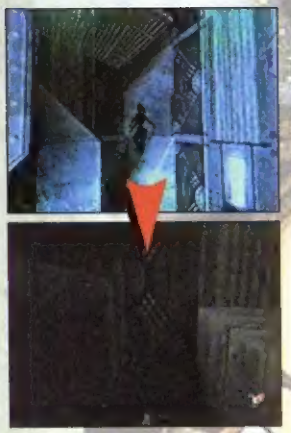
15 - Use o elevador e saia. Dois caras descerão da corda para atacá-lo: detone-os! Na versão pirata, o jogo trava se você usar o elevador para sair

16/17 - Pule na corda e depois nas caixas. Abrindo a grade, um cara vai atacar você: detone-o e continue! Depois que descer uma ladeira, você verá uma bifurcação em que é possível subir ou descer (memorize bem esse local). Primeiro siga por baixo

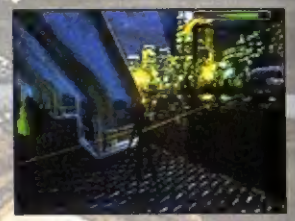
TOMB RAIDER CHRONICLES



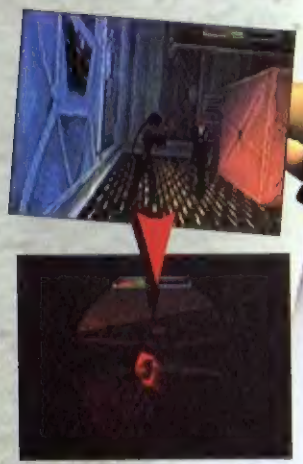
18 - Na sala com quatro entradas, duas delas bloqueadas por laser, siga primeiro à direita. Na bifurcação, siga de novo à direita (à esquerda há uma barreira de laser) e entre na passagem rastejando



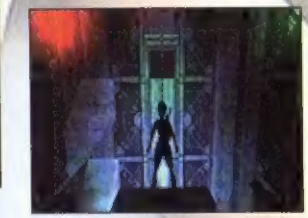
21/22 - Não entre na água! Pule para a plataforma inclinada da frente e fique apertando o botão de pulo, assim Lara subirá. Depois pegue a Grappling Gun Ammo que está entre as tubulações



24 - Voltando à bifurcação, siga pelo outro caminho (o laser não estará mais lá). Corra pra frente com tudo para fugir do helicóptero e pule os extintores amarelos para não ser atingido pela explosão. Se estiver com a versão pirata, venha para cá direto, senão o laser será reativado e zuará a jogada. Chegando à salinha, descanse

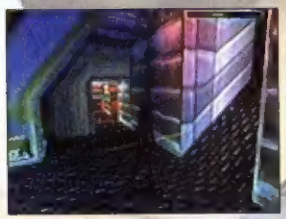


19/20 - Você sairá numa sala com um cara biônico: atire até ele ficar com a lataria à mostra. Depois suba na caixa e atire na válvula para encher a sala de água e detonar o cara. Se você estiver jogando a versão pirata, não saia desse local, senão a água vai desaparecer e detonar sua jogada



23 - Atire uma corda na grade de cima, utilize-a para chegar ao outro lado e acione o switch para fechar o registro de água. Volte à sala, pegue o Key Bit (Left) que estava com o cara biônico, suba e acione o switch de novo. Então saia da sala pela tubulação por onde você entrou

25 - Continue fugindo do helicóptero e vá pra trás do balcão da próxima sala. Acione o switch (ele só fará uma portinha ficar abrindo e fechando) e volte à salinha. Lá haverá outro cara biônico. É bom detoná-lo um pouco para que ele fique mais lento, pois você vai precisar

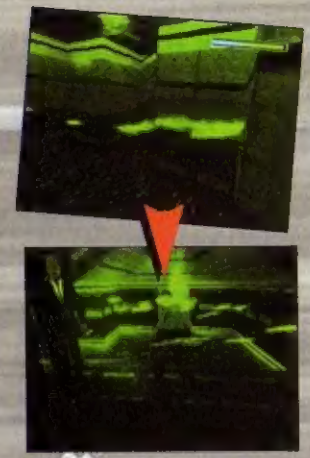


26 - Corra de volta ao local em que o helicóptero começou a atirar (dessa vez a porta estará com laser), pulando o mais rápido possível para não cair nos buracos abertos pelas explosões

dos extintores. Chegando lá, siga rapidamente pela entrada à esquerda e dê um dash no corredor

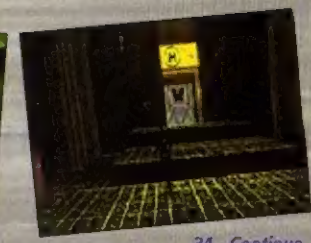
27 - Entre correndo à esquerda duas vezes e ache o switch. Fique lá até o cara biônico passar na plataforma de cima, então acione o switch para prendê-lo na sala

28/29 - Entre na porta em que está escrito "Danger". Na primeira sala, vá pela porta da frente; na segunda, entre à esquerda; e na terceira, acione o switch em cima da caixa



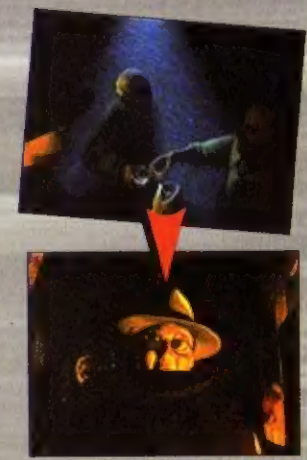
30/31 - Volte à primeira sala detonando os inimigos e siga pela entrada que se abriu (logo à direita). Quando você enxergar o cara biônico preso do outro lado, acione o switch e espere ele ser sufocado. Aperte o switch de novo e vá pegar o item que ele deixou cair (não se esqueça de apertar o switch que estava debaixo do corredor com chão de grade para abrir a sala). Pegue o Key Bit (Right) e combine-o com o Key Bit (Left) para conseguir a Helipad Access Key

32 - Volte ao local em que o helicóptero começou a atirar: a entrada por onde você passou antes está sem laser. Vá por ali e depois entre à direita para sair de novo na sala com as quatro entradas. Entre à esquerda, na porta que não tem nenhuma placa



34 - Continue e suba (é aquela parte que você memorizou). Lara vai parar de novo na sala em que os inimigos desceram das cordas. Use a Helipad Access Key para abrir a porta, continue e curta o final!

Final



1/2 - A heroína foge de asa-delta. De volta à mesa com os amigos de Lara, os contadores de histórias brindam as grandes aventuras da gata. E o mentor dela, refletindo perto das pirâmides do Egito, decide chamar o pessoal da escavação e encontra a mochila da arqueóloga. Será que nossa musa sobreviveu? Ninguém sabe ainda, mas com certeza ela vai voltar no PS 2... Esperamos por você, Lara! Até a próxima! ■

DICAS

TOMB RAIDER I

Todas as armas

Na tela do inventório, digite uma das seguintes seqüências, de acordo com a configuração de seu controle:

Configuração	Código
Default Controls	L1, △, R2, L2, L2, R2, ○, L1
Control Method 2	△, ○, R2, L2, L2, R2, L1, △
Control Method 3	△, R1, R2, L2, L2, R2, L1, △

Apoiar-se sobre as mãos

Quando Lara estiver se segurando numa beirada, mantenha o botão Walk (andar) pressionado e aperte ↑ para ficar sobre as mãos.

Pular level

Durante a partida, digite uma das seguintes seqüências na tela de inventório, de acordo com a configuração de seu controle:

Configuração	Código
Default Controls	L2, R2, L1, ○, △,L1, R2, L2
Control Method 2	L2, R2, △, L1, ○, △, R2, L2
Control Method 3	L2, R2, △, L1, R1, △, R2, L2

Munição ilimitada

Se completar o jogo e recarregar qualquer partida, você terá todas as armas, munição ilimitada e mais inimigos para eliminar.

TOMB RAIDER II

Todas as armas

1 - Ande de lado para a esquerda, para a direita e para a esquerda de novo;
2 - Segure o botão Walk (andar), ande para trás e então para frente. Solte o botão Walk;
3 - Gire 360 graus três vezes, em qualquer direção;
4 - Salte para trás e, imediatamente, aperte e segure o botão Roll (rolar).

Mergulhar com um mortal

Enquanto estiver caindo, pressione e segure o botão Roll, e Lara dará um mortal em pleno ar.

Obs: *para isso funcionar, você terá de mergulhar de um lugar bem elevado.*

Explodir Lara

Durante o jogo, dê um passo de lado para a esquerda, um para a direita e outro para a esquerda. Segure o botão Walk, ande para frente e dê um passo para trás. Então gire Lara três vezes em qualquer direção, salte para frente e, enquanto estiver no ar, segure o botão Roll.

Chegar ao lado de fora do portão principal de Lara

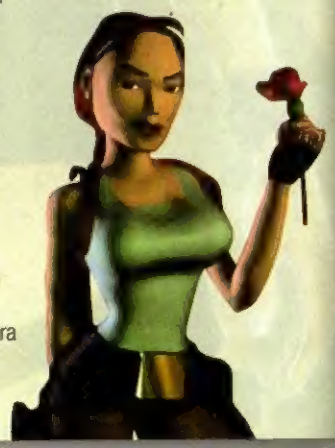
No nível Practice, você pode ficar do lado de fora do portão da frente de Lara. Simplesmente vá até o último obstáculo (aquele em que você escorrega com a corda), ande até a beira com a corda e dê um passo de lado para a direita, o quanto puder. Depois disso, vire cerca de um oitavo de um giro completo em frente à parede e salte no ar, sem apertar botões para qualquer direção. Antes de Lara voltar ao chão, aperte o botão para olhar e o para mover-se para frente e solte-os. Repita isso algumas vezes e, lá pelo terceiro pulo, você já deverá estar no topo da torre, de onde poderá pular para o muro externo da casa de Lara. Como você pode perceber, há um bug no jogo. Dali você pode chegar até o lado de fora do portão de Lara e ter uma vista aérea do labirinto natural.

Chegar ao topo da casa de Lara

Siga até a casa de Lara no nível Practice ou Training e, no início, vá para a esquerda, em vez de começar o curso de treinamento. Quando chegar ao segundo canto da casa, olhe para a parede, vire um oitavo de um giro completo e salte. Não toque no controle direcional e segure X enquanto estiver no ar. Se fizer o movimento direito, você chegará ao topo da residência.

Despistar o mordomo

Está cansado do mordomo que o persegue por toda a casa de Lara? Então vá até a cozinha, abra o freezer, entre e espere o mordomo chegar. Quando ele aparecer, salte por cima dele e feche a porta atrás de você.



Apoiar-se sobre as mãos

Quando Lara estiver se segurando numa beirada, mantenha o botão Walk pressionado e aperte ↑ para apoiar-se sobre as mãos.

Conseguir ajuda em Barkhang Monastery

Quando estiver no level Barkhank Monastery, não elimine nenhum dos monges e ajude-os a matar os soldados do exército. Como retribuição, os caras irão ajudá-lo a liquidar os inimigos mais fortes.

Dica para encarar o chefão do Ice Palace

Quando o chefão do Ice Palace for em sua direção, corra para o canto esquerdo mais distante do gongo (não fique embaixo da escada), vire-se e atire. O Ice Boss não pode machucá-lo enquanto você está no canto.

Pular level

1 - Dê um passo para a esquerda, um para a direita e outro para a esquerda;
2 - Segure Walk, mova-se pra trás e pra frente, e solte o botão;
3 - Gire 360 graus três vezes, em qualquer direção;
4 - Salte para frente e, imediatamente, pressione e segure o botão Roll.

Dica para Opera House

No começo da fase, vá até a caixa, pegue as Uzis, corra para frente, aperte ○ e dê um mortal para trás. Assim que estiver sobre a prancha, comece a atirar para matar o bandido abaixo de você.

Sala secreta na casa de Lara

Quando você explorar o lado de fora da casa, vá até a porta da frente e abra a mesma. Ande pra frente e olhe para as duas paredes em cada lado do relógio. Você terá de retomar pelo hall à direita assim que apertar o botão descrito abaixo. Entre na porta que acabou de abrir e vá para a esquerda. No labirinto, sempre siga pela esquerda, a menos que a direita seja sua única opção. Quando chegar à parte de trás, você verá um muro de tijolos: olhe embaixo do hall para visualizar as duas aberturas. Pegue a primeira abertura à direita e caia no buraco. Então vá até o final do hall, salte e aperte o botão na parede. Você verá a cena de uma porta se abrindo na casa. Acelere o passo, pois o acesso à sala secreta ficará aberto por pouco tempo! Volte pelo caminho de antes, salte no buraco e vá para a esquerda. No labirinto, sempre que possível siga pela direita. Volte correndo à casa e passe pela porta, que o levará até o porão. Lá você verá vários baús e janelas em cada lado. A alavanca parece uma enorme estátua à direita. ***Obs:*** *quando você encontrar a alavanca que precisa puxar para ter acesso à sala secreta, procure manter as Flares à sua direita. Isso tornará a viagem de volta mais fácil.*

Atalhos em Bartoli's Hideout

Depois que pegar a Stone Dragon, volte à sala anterior, onde você apertou o botão secreto. Quebre a janela em que há um guarda, e ele deixará cair um Uzi Clip. Então vá para a esquerda da sacada (no canto das duas barras de ferro), olhe para o prédio laranja com telhas e dê um salto para agarrar no telhado (vire para a direita ou esquerda conforme necessário). Pegue a Detonator Key, vá para o lado esquerdo do prédio branco que você supostamente deverá explodir, segure o botão Action (de ação) e aperte ↑. Pulando no telhado, encontre o buraco e saia.

Ligar o rádio na casa de Lara

Entre na casa e, ao invés de seguir pelo hall da cozinha, vá no sentido oposto. Dirija-se até a piscina e, quando tiver percorrido três quartos do caminho até lá, olhe para a direita. Você verá algo metálico e branco, que é o rádio de Lara. Ande um pouco de lado para enxergar o painel com um interruptor de liga/desliga e aperte-o para que a música comece a tocar.

Dica em Venice

Para evitar a seqüência do fim de Venice, deixe o barco na sala em que está o último interruptor que abre a saída, nade por baixo da porta e depois para a saída. Você ganhará outro barco no início de Bartoli's Hideout.

TOMB RAIDER III

Todos os segredos e chaves

Enquanto estiver jogando, aperte L2, L2, L2, L2, L2, R2, L2, L2, L2, R2, L2, R2, L2, L2, R2, L2, L2, R2, L2, L2.

Todas as armas, Medkits, Flares e Save Crystals

Enquanto estiver jogando, aperte L2, R2, R2, L2, L2, L2, L2, R2, L2, R2, R2, L2, R2, R2, L2, L2, R2, L2, L2, R2.

Vença Thames Warf em menos de três minutos

No começo do level, corra para a esquerda da ponte com guard-rails em ambos os lados, vá até a porta no final e vire. Corra (não dê Sprint!) para frente e, a um passo antes de chegar ao telhado, salte e segure o botão de mergulhar. Você deverá chegar ao outro lado do telhado. Então corra para a esquerda, e você verá um Save Game Crystal à direita. Mais à frente, haverá um bloco sobre o qual você deverá subir. Pule de novo (você terá uma bela vista de Londres), ande para a direita e se jogue nos blocos abaixo de você. Vire-se e salte sobre o último grupo de blocos antes do abismo. Olhe para baixo do guindaste, e você notará uma pequena plataforma: fique no lado direito do bloco e salte sobre ela, sem correr. Depois sim, dê uma corrida para saltar na plataforma mais alta com arame farpado e ande nesse local até o telhado, pelo qual você chegará ao grande prédio. Dali apenas corra até o fim do level.

Encontre a chave na casa de Lara

Para encontrar a chave da pista de corrida, primeiro você deverá prender o mordomo no freezer. Então vá para o quarto e pegue as Flares na sala ao lado da cama de Lara. Vá pelo hall, entre no sótão e acenda uma Flare. Encontre a caixa azul ou verde e empurre-a para frente duas vezes. Saia do porão e vá até a biblioteca ao subir a escada. Na estante de livros à direita, há um livro que você deverá empurrar. Depois disso, o fogo na lareira se apagará. Entre na lareira e vire à esquerda. Dali você será capaz de escalar a parede para encontrar uma passagem secreta que leva a uma sala. Chegando lá, escale na beirada e empurre a caixa no sótão para a esquerda. Vá para o outro lado da beirada, acenda uma Flare e puxe a alavanca na parede. Enquanto aparece a cena da porta se abrindo, aperte ○ para virar e corra até a porta embaixo das escadas. Uma vez lá embaixo, você terá de encontrar outra caixa verde e empurrá-la uma vez para a direita. Pule sobre a passagem secreta, vá para a água, nade em volta do tanque (mantenha-se perto do vidro) e encontre a chave na água. Você pode encontrá-la ao olhar em volta do tanque de peixes no porão.

Pular level

Durante a partida, aperte L2, R2, L2, L2, R2, L2, R2, L2, R2, L2, L2, L2, L2, R2, L2, R2, R2, R2, R2, L2.

Obs: *utilize a configuração padrão de controle para executar essa dica.*

Dica para Offshore Rig

A fim de economizar tempo, corra até a plataforma em frente da aeronave, posicione-se a um ângulo de sete oitavos para a esquerda do nariz do avião e fique de frente para o guard-rail da direita. Dê um salto para trás e corra com impulso para saltar sobre o nariz do avião. Um pequeno bug irá colocá-lo no topo da nave, e você economizará cerca de cinco minutos e dois Healthpacks no level.

Dica para Race Track

Na parte da pista em que você entra na caverna, depois de atravessar um longo túnel iluminado por fogo, passe pelos dois ou três obstáculos e, ao invés de pegar a direita no próximo, dirija um pouco para a esquerda. Você encontrará um caminho ingreme de terra: dirija nele sem apertar o botão para frente. Quando chegar ao topo, você verá uma janela de vidro com uma chama brilhando: vire à direita na frente dela e passe por cima da pequena lombada para sair antes da linha de chegada.

Chave da pista de corrida

Para pegar a chave da pista de corrida, aperte R2, L2, L2, L2, R2, L2, L2, L2, L2, L2, L2, R2, L2, L2, L2, L2, L2, L2, R2, L2, L2 quando estiver na mansão de Lara.

Restaurar energia

Na partida, aperte R2, R2, L2, R2, L2, L2, L2, L2, L2, L2, L2, R2, L2, L2, L2, R2, L2, L2, L2, L2, L2.

Sala secreta na Lara's Mansion

Quando entrar na mansão, vá para a piscina. Atrás do trampolim há um interruptor: pressione-o para abrir uma porta na sala principal, onde há um outro interruptor (na parte de trás). Aperte o interruptor, vire-se rapidamente e corra para a sala no lado oposto ao hall. Lá você encontrará alguns artefatos que Lara conquistou ao longo das aventuras.

Lara com duas caras

Em India: Temple, execute as dicas para conseguir todas as armas e pular levels três ou quatro vezes, até poder escolher para qual país ir (não salve). Escolha Londres e mate Lara pela primeira vez no jogo. Escolha Exit to Title e depois Lara's Home. Quando Lara aparecer, ela terá duas caras em uma cabeça.

TOMB RAIDER: THE LAST REVELATION

Todos os itens secretos

Olhe para o norte da bússola, selecione o Large Medipack, segure L1 + L2 + R1 + R2 e aperte ↓, △.

Todas as armas

Faça Lara olhar para o norte, entre no inventório, selecione o Small Medipack, segure L1 + L2 + R1 + R2 + ↑ e aperte △. Então feche o inventório e depois reabra-o para ver as armas.

Localização dos crânios dourados em Training Level

- No começo, à esquerda;
- Na água rasa, abaixo do lugar do primeiro salto que você é instruído a dar;
- Abaixo da parte do salto com impulso, no treinamento;
- Na água em que você nada durante o treino;
- Na extrema direita, em uma curva à direita na seqüência a céu aberto em que um senhor de idade enfrenta dois javalis selvagens;
- No chão, no lado direito da sala em que os espinhos estão próximos da porta de saída, pouco antes de Lara sair para aprender a rastejar em espaços estreitos;
- No espaço que Lara tem para rastejar;
- Numa beirada elevada na extrema direita, na parte em que Lara segue o senhor idoso pela rampa, pouco antes de ele dizer se irá para a esquerda ou para a direita.

Pular level

Faça Lara olhar para o norte, entre no inventório e olhe para a bússola. Se o ponto vermelho não estiver piscando levemente, reposicione Lara. Vá para Load, segure L1 + L1 + L2 + R2 + R1 + ↑ e aperte △ quando a bússola apontar diretamente para o norte. Então feche o inventório, e você avançará para o próximo nível.

Munição infinita

Faça Lara olhar para o norte, entre na tela do inventório, selecione o Large Medipack, segure L1 + L2 + R1 + R2 + ↓ e aperte △ quando a bússola apontar para o norte. Feche o inventário. Quando você reabri-lo, todas as armas deverão mostrar Unlimited Ammo.

TOMB RAIDER CHRONICLES

Para executar as dicas a seguir, entre na tela do inventório e selecione Timex-TMX:

Special Features

Segure L1 + L2 + R1 + R2 + ↓ + ○ e aperte △. Saia do jogo e vá para o menu principal para encontrar a opção Special Features.

Todas as armas, munição e Medikits infinitos

Segure L1 + L2 + R1 + R2 + ↑ e pressione △. Na versão beta do jogo, selecione o Small Medikit, segure L1 + L2 + R1 + R2 + ↑ e aperte △.

Todos os itens

Segure L1 + L2 + R1 + R2 + ↓ e aperte △. Para a versão beta do jogo, selecione o Large Medikit, segure L1 + L2 + R1 + R2 + ↓ e aperte △.